

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI
“L’ORIENTALE”
FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA
CORSO DI LAUREA IN STUDI COMPARATISTICI

TESI DI LAUREA
IN
STORIA E CRITICA DEL CINEMA

A WONDERLAND SPIRITED AWAY

IL MONDO ANIMATO DA WALT DISNEY A HAYAO MIYAZAKI

Relatore

Chiar.mo Prof. Valerio Caprara

Correlatore

Chiar.ma Prof.ssa Donatella Izzo

Laureando

Roberto Sommella

Sc/230

ANNO ACCADEMICO 2003-2004

RINGRAZIAMENTI

Prima di tutto al prof. Valerio Caprara e alla prof.essa Donatella Izzo, per la fiducia, l'incoraggiamento, la complicità e, sopra ogni cosa, i loro volti sempre sorridenti.

A tutte le persone che mi hanno aiutato a cercare:
Michele, Valentina, Andrea, Luca, Nadia, Vincenzo, Dario, Sabrina, zia Annie e zio Carlo, per citarne alcuni.

Al mio fratellone Miki, a mia cugina Claudia, a mia nonna Felicina, gentili ospiti delle mie trasferte

Un sentito grazie per la loro disponibilità e le pronte risposte a:
Helen McCarthy, Alessandro Bencivenni, Marc Hairston, Rayna Denison, Anna Antonini, Takao Hagiwara, Vincenzo Maggitti

In particolare immensa riconoscenza a
Melek Ortabasi, Dipartimento di Letterature Comparete dello Hamilton College di Clinton, NY, per avermi spedito del materiale davvero prezioso
e a Nicolas Bernard, per i consigli e per la premura, nonché ovviamente per l'intervista concessami

A Marilynne per il suo francese professionale e a Giampiero per la sua forza

L'ultimo ringraziamento va a chi più di ogni altro mi ha supportato e sopportato:
mio padre Giovanni, mia madre Pina, mia sorella Paola, l'amico Fabio

E a Lidia,
che di questo lavoro ha condiviso ogni pensiero e ogni parola
ogni attimo di sconforto e ogni attimo di gioia

Troppi i nomi degli amici che hanno avuto sempre pronti un orecchio paziente e una parola di sprono. Non vi dimentico: con il vostro appoggio sono arrivato fino in fondo

A ognuno di voi

Grazie.

Indice

PREMESSA

INTRODUZIONE

PARTE PRIMA

CAPITOLO PRIMO

WALT DISNEY

CAPITOLO SECONDO

DA WALT DISNEY A HAYAO MIYAZAKI

2.1 – IN GIAPPONE

2.2 – LA DISNEY DOPO WALT DISNEY

2.3 – L’INVASIONE DEGLI ANIME

2.4 – GLI ANIME, L’IDENTITÀ DEL SOGGETTO

2.5 – LA DISNEY (E NUOVE REALTÀ), OGGI

CAPITOLO TERZO

HAYAO MIYAZAKI

PARTE SECONDA

0.

I.

II.

III.

IV.

V.

CONCLUSIONE

MATERIALI

INTERVISTA A NICOLAS BERNARD

FILMOGRAFIA SELEZIONATA

BIBLIOGRAFIA

PERCORSI

NOTA REDAZIONALE

La presente tesi si compone di 229 pagine

NOTA.

Per i nomi giapponesi, contrariamente all'uso giapponese di anteporre il cognome al nome, si è mantenuto l'ordine nome/cognome (ad esempio Yukio Mishima, Hayao Miyazaki ecc.).

Per le trascrizioni in *romaji*, ovvero in caratteri latini, si è adottato il metodo Hepburn. I nomi e le parole non giapponesi sono trascritti secondo la lingua d'origine (ad esempio *circus* e non *saakasu*; oppure *Laputa* e non *Rapyuta*).

I titoli di film, libri, ecc. sono sempre dati in corsivo, tranne il caso in cui se ne dia una traduzione letterale [trad. lett.]. Per i titoli in inglese non è fornita alcuna traduzione, se non nella Filmografia. Per i titoli giapponesi si è fornito, laddove esistente, il titolo della versione italiana tra parentesi quadre.

Premessa

Il cinema nasce cartone animato, sperimentazione dell'avanguardia storica negli anni dieci e venti. Lo schermo è la tela dove si esercitano i pennelli-macchine da presa degli artisti in cerca di una nuova libertà espressiva [...] Il *cinema assoluto* sarà l'animazione [...] Il cinema non è più teatro, né letteratura, né fotografia, né pittura, è *cartoon*.

Così all'inizio del secolo il cinema come riproduzione analogica segue Lumière, e nel presagio del mondo digitale si tuffa nel baraccone di Meliès, che sa [...] ingrandire corpi come poi Alice, mangiatrice di funghi allucinogeni [...].

Come allora, il cartone animato è il campo esclusivo del cinema del futuro, e come allora critici e storici lo evitano.¹

Forse proprio perché persino molti critici e storici hanno relegato l'animazione a un mero strumento di produzione per ragazzi, chiunque si appresti a presentare uno studio sul cinema d'animazione sente l'esigenza di fare le dovute premesse, anche quando, come osserva Giannalberto Bendazzi, si ha a che fare con interlocutori di rispettata cultura.² Enzo Ungari si chiede se il cartoon non sia entrato “nella famiglia del cinema col marchio incancellabile del ba-

¹ Mariuccia Ciotta, “Cartoon. Walt Disney, il ragazzo che vola” in: Gino Frezza (a cura di), *Fino all'ultimo film*, Editori Riuniti, 2001, Roma, p.327.

² Giannalberto Bendazzi, *Cartoons – Il cinema d'animazione 1888-1988*, Marsilio 1988, Venezia, p.IX.

stardo”, ne parla come di “un cinema ‘prima del cinema’, qualcosa che si nega alla ‘riproduzione meccanica del mondo’. Il quadro contro la fotografia”.³

Quando *Beauty and the Beast* fu candidato all'Oscar come Miglior Film, in molti si interrogarono sulla legittimità di tale scelta. Si può giudicare un film d'animazione secondo gli stessi metri di valutazione adottati per il cinema dal vero? O dobbiamo considerare il cartoon e il film *live* come prodotti diversi? Nello statuto dell'ASIFA (Association internationale du film d'animation) veniva detto che “in un film d'animazione gli avvenimenti hanno luogo per la prima volta sullo schermo” e nel 1988 ancora si definiva animazione “tutto ciò che *non* è semplice ripresa della vita reale a ventiquattro fotogrammi al secondo”.⁴ Ma negli ultimi quindici anni c'è stata una vera e propria rivoluzione portata dal digitale e dal perfezionamento degli effetti speciali visivi. Come valutare un film come *Star Wars - Episode I* o *Matrix*, girati quasi interamente in digitale, o come *Final Fantasy*, che pur se elaborato al computer riproduce movimenti filmati prima “dal vero” (una tecnica che del resto risale a *Snow White and the Seven Dwarfs*)⁵ e tenta di imitare quanto più fedelmente possibile tecniche di ripresa e di linguaggio dei film con attori?

³ Enzo Ungari, *Topolino si ribella*, 1977, citato in M. Ciotta, *op. cit.*, p.328.

⁴ G. Bendazzi, *op. cit.*, p.XI.

⁵ In origine si usava la tecnica del *rotoscope*, una sorta di ricalco, quella che “memorizza” nel computer i movimenti degli attori prende il nome di *mocap* (ovvero *motion capture*).

In un suggestivo “Elogio dell’animazione”⁶ Alexandre Alexeieff non solo difende il cinema d’animazione ma, come Ungari, chiama in gioco il parallelo con la fotografia, sostenendo l’inferiorità artistica di quest’ultima, in quanto legata anche al fortuito (una mosca in una foto può essere del tutto casuale come *presenza*). Sostiene inoltre che “la materia prima nella quale l’animazione attinge gli elementi della sua opera futura si compone UNICAMENTE DELLE IDEE UMANE. [...Gli uomini] rappresentano queste idee attraverso delle immagini fatte con le loro mani. [...] Il repertorio delle idee umane è inesauribile”. Il saggio è del 1973. Dopo trent’anni, è evidente quanto questo possa restare un romantico e affascinante panegirico del cinema d’animazione, ma anche come il cinema, in ogni sua forma, stia sfuggendo sempre più ad ogni tipo di definizione. O dovremmo forse fare una distinzione netta tra i film d’animazione che fanno un uso marginale del computer, quelli fatti interamente al computer, quelli dal vero che usano effetti speciali in luogo di attori e scenografie, quelli Dogma, quelli documentari, ecc.?

Inteso come “arte a sé”, o come più ironicamente è stato qualificato arte “settimana-bis”⁷, il cinema d’animazione è considerato come cinema in cui non compaiono affatto né attori né luoghi del mondo reale (ovvero “fotografati” nel senso stretto del termine).

⁶ Alexandre Alexeieff, “Elogio dell’animazione”, in G. Bendazzi, *op. cit.*, p.XVII-XXIV.

⁷ G. Bendazzi, *op. cit.*, p. XI

Questa scelta, del tutto arbitraria e da un certo punto di vista forzata, implica l'esclusione di film come *Pete's Dragon* (da noi *Elliott il drago invisibile*) o *Who Framed Roger Rabbit?* o ancora *Mary Poppins*, nei quali, sebbene vi siano intere sequenze in "disegnato animato", queste ultime possono ancora essere considerate alla stregua di effetti speciali. Include invece film in *stop-motion*, come *Nightmare Before Christmas*; ma lo *stop-motion* è in realtà una tecnica che nasce al servizio degli effetti speciali, seppure i primissimi film d'animazione non sono che un esercizio basato solo su tale tecnica. E un film come *The Three Caballeros*⁸ come va inquadrato?

Non si vuole in questa sede pretendere di dare soluzione a tale problematica, essendo altro l'oggetto del presente studio. Basterà l'averne messo in evidenza l'esistenza e l'aver tentato una, seppur vaga, definizione del cinema d'animazione⁹ e lanciato ancora una volta la proposta di considerarlo come "arte altra" dal cinema, nonché l'aver sottolineato la tendenza del cinema dal vero ad integrarsi con il mondo animato, alla ricerca di un superiore controllo e, forse, di una forma di cinema perfetto.¹⁰

⁸ In effetti, alla maggior parte di questi prodotti, ci si riferiva come film a "materiale misto".

⁹ Con qualche piccola distinzione tra il lungometraggio e l'animazione in senso più largo (cortometraggi, serie animate, *anime* giapponesi ecc.), realtà differenti legati in genere a mezzi di comunicazione differenti.

¹⁰ Il 17 settembre 2004 è uscito negli Stati Uniti *Sky Captain and the World of Tomorrow* di Kerry Conran, massima espressione di tale mistura di film dal vero e animazione. Gli attori, che hanno recitato in uno studio adattato a *blue-screen*, sono infatti l'unico elemento reale del film, mentre le scenografie sono elaborate al computer. Nel film *Polar Express* di Robert Zemeckis, grazie al perfezionamento della tecnica nota come *mocap*, con la recitazione di un solo attore, Tom Hanks, si riuscirà a dare volto ed espressione a tutti e cinque i protagonisti (animati) del film.

Introduzione

Può sembrare azzardato accostare due autori così lontani nel tempo, nello spazio, nello stile e persino nelle idee come lo sono Walt Disney e Hayao Miyazaki. L'uno dei quali deceduto ma vivo nell'eredità di un impero che ormai non si limita ad interessarsi del solo campo cinematografico o dell'intrattenimento infantile, l'altro ancora vivo e in fervente attività, ma che tende a lasciare la sola eredità del suo prodotto artistico. Tuttavia se l'approccio comparatistico può servire a comprendere meglio le culture o le produzioni artistiche che quelle culture ci offrono, lo stimolo alla comprensione può esser dato anche mediante rapporti di opposizione, o di influenza, o anche attraverso l'osservazione della diversità di produzione a seconda del tempo in cui si vive, soprattutto se il periodo preso in analisi è fortemente influenzato dall'opera di autori appartenenti a un periodo ad esso precedente.

Lo studio si compone di due grandi parti, due percorsi. Un PERCORSO CRONOLOGICO, in cui si dipanerà il filo del tempo, partendo da Walt Disney, passando attraverso le vicissitudini dello Studio Disney degli anni Ottanta e la sua rinascita nei Novanta, l'invasione delle serie giapponesi in Europa, l'*anime* e la sua influenza sull'Occidente, arrivando sino a Hayao Miyazaki: si affronteranno il rapporto tra prodotto e pubblico, tra vita privata e produzione artistica e,

in generale, le dinamiche storiche economiche e sociali a prescindere da un'analisi troppo critica, a livello artistico, dell'opera dei due autori. Un tale tipo di percorso si rende necessario perché non si può prescindere, per poter comprendere appieno quanto abbiano lasciato il segno o quanto siano state importanti per il cinema o la società le opere dei due autori, dai rapporti reciproci e le influenze delle culture cui essi appartengono, l'ambito storico in cui hanno operato, le loro idee politiche e il rapporto che essi stessi hanno avuto con la massa, con il pubblico.

Nella seconda parte si affronterà invece un PERCORSO ANALITICO. Qui ci si concentrerà su un'analisi di tipo critico, puntando la lente più vicino alla produzione dei soli due autori trattati. Si comincerà con un confronto tra i due autori nei loro rapporti con “l'altro da sé” e con le loro produzioni, per capire in cosa differiscono i due tipi di magia che tali artisti sono stati in grado di creare e cosa pone un'enorme distanza tra i due. Ma, come meglio si vedrà, il confronto più diretto non può che esserci tra il significato dell'opera di Miyazaki e quello dei film della Disney odierna, erede di una tradizione che ancora vive, ma in un mondo molto cambiato e che velocemente continua a mutare. Al termine di tale percorso basato su cerchi concentrici, un ultimo confronto verrà condotto attraverso l'analisi di due film, o meglio di due personaggi-chiave, tra cui molti (forse erroneamente) hanno riscontrato forti rapporti di parentela: *Alice in Wonderland* e *Sen to Chihiro no kamikakushi*. At-

traverso questi due regni fantastici, risalteranno le nozioni di “luogo” e di “identità”, che ben incarnano una delle problematiche chiave dell’uomo contemporaneo, il quale vive in un mondo dove cadono barriere e si cancellano confini.

Infine in un ultimo piccolo capitolo si trarranno le CONCLUSIONI, riepilogando il cammino “cronologico” affrontato nella Prima Parte e interrogandosi sul valore del cinema d’animazione mondiale, da un lato quale specchio di un mondo altro necessario all’uomo contemporaneo, luogo o meglio nonluogo nel quale trovare rifugio o identificarsi, dall’altro come mezzo di spinta alla conservazione delle proprie radici, della propria identità, o di interrogazione sulla realtà che ci circonda, alla ricerca di un cinema che sappia interpretare al meglio il nostro tempo.

PARTE PRIMA

CAPITOLO PRIMO

Walt Disney

Risalendo l'albero genealogico della famiglia Disney, scopriamo che essa fece il suo ingresso nel Nuovo Mondo nel 1834; i Disney venivano dall'Inghilterra, dove avevano fondato due villaggi che portavano il loro stesso nome; essi discendevano da un'antica stirpe di crociati, e più direttamente da una famiglia di contadini insediati nel villaggio francese d'Isigny. Dunque le radici dei Disney affondano nella Francia, paese d'origine di Emile Reynaud, dei fratelli Lumière, di Emile Cohl, di Georges Méliès, pionieri dell'arte magica e illusoria del cinema e dell'animazione; Walt Disney, al pari, fu un pioniere.

Walter Elias Disney, quarto di cinque fratelli, nasce il 5 dicembre del 1901 a Chicago da Elias Disney e Flora Call. Nel 1906¹ la famiglia si stabilisce a Marceline, Missouri², dove si dedica alla coltivazione di frutta e all'allevamento. I due fratelli più grandi lasciano ben presto la casa, così che pesa sulle spalle del piccolo Walt e del fratello Roy il

¹ Marc Eliot riporta come data il 1903.

² A dispetto del breve periodo durante il quale la famiglia Disney vi visse e della tenera età di Walt, questo luogo impresso a fuoco nei ricordi del regista la semplice vita agreste, diventando il simbolo della gioia dell'infanzia. Spesso si richiama ad esso nei suoi film.

pesante fardello di aiutare nel lavoro dei campi il padre Elias e subire le punizioni corporali che questi infligge ai figli quasi quotidianamente. Il mancato conforto della madre e la sensazione che quel padre violento non possa essere il suo vero padre portano Walt a vedere sempre più in Roy³ la figura che incarna un ideale di genitore. Egli porterà con sé nel tempo il segno di questi anni, tre elementi che influenzeranno non poco la sua opera: il dubbio sulla legittimità paterna o materna⁴, la mancanza di una madre consolatrice, il rapporto d'affetto quasi morboso con il fratello Roy.

Già a otto anni Walt scopre il suo amore per il disegno, divertendosi a ritrarre gli animali della fattoria. Ma nel 1909 un raccolto disastroso costringe Elias a vendere la fattoria e traslocare a Kansas City, dove ottiene in appalto la consegna di alcuni quotidiani. Per Walt e Roy sono cambiati la città e il lavoro, ma la loro situazione resta la medesima: continuano ad aiutare il padre e a ricevere percosse. Nel 1911, a diciotto anni, Roy decide di abbandonare la casa, dopo aver lasciato a Walt gli ultimi consigli su come difendersi dal padre. Una sera Elias entra minaccioso in camera dell'ultimo figlio maschio rimastogli in casa, ma que-

³ La scelta di citare Walt e Roy Disney talvolta solo per nome di battesimo non è una licenza irrispettosa che qui ci si vuol prendere bensì, in accordo con Alan Bryman (Alan Bryman, *Disney and his Worlds*, Routledge, 1995, New York, N.Y., p.3) e altri testi su Walt Disney, per meglio distinguere la vita di "Walt" uomo, da quella di "Disney" impero e, in secondo luogo, mettere in evidenza l'importanza del ruolo svolto dal fratello Roy nella storia della nascita di tale impero.

⁴ Su questo aspetto insiste molto Marc Eliot nel suo *Walt Disney – Il principe nero di Hollywood*, Bompiani, 1994, Milano, costruendo una biografia che è quasi un vero e proprio romanzo e che, sebbene fitto di testimonianze e documenti, può risultare talvolta poco credibile, ma attrae e affascina per le ipotesi proposte e l'esposizione avvincente.

sti lo ferma serrandogli i polsi e guardandolo negli occhi; sarà l'ultimo tentativo di alzare le mani sul piccolo Walt.

Nei seguenti cinque anni la passione del disegno andò sempre più sviluppandosi, anche grazie a un corso di disegno tenuto per corrispondenza. Si avvicinò anche al teatro; insieme all'amico Walt Pfeiffer si esibiva talvolta in spettacoli serali. Ma soprattutto restò sempre in contatto e strettamente legato al fratello Roy, che lo lasciava affascinato con i suoi racconti avventurosi; tanto che per ben due volte mentì sulla sua età pur di emularlo. Una prima volta nell'estate del 1917 (anno in cui la famiglia Disney si trasferì nuovamente a Chicago), quando lavorò come venditore ambulante di giornali sulla linea Missouri-Colorado. Questa esperienza lo segnò profondamente e benché il lavoro si fosse rivelato per niente remunerativo il ricordo di quei viaggi resterà indelebile. Forse è da questo momento che si sviluppa la sua folle passione per i treni.⁵ L'anno successivo decise di arruolarsi. La guerra terminò, ma gli fu comunque possibile "aiutare" la patria prestando servizio per la Croce Rossa in Francia. Il rapporto tra Walt Disney e le due "grandi guerre", ovvero tra Walt e l'*establishment*⁶ durante le due guerre, è indicativo del suo marcato nazionali-

⁵ Più che una passione, essa diventò una mania, probabilmente ereditata da Ward Kimball, uno dei nove "grandi" (i "nine old men") dello Studio Disney. Walt Disney costruì un vero e proprio sistema ferroviario in miniatura nella sua villa di Holmby Hills. Ma le sue passioni erano evidentemente contagiose: ancora oggi, ci racconta Luca Raffaelli per diretta esperienza, Frank Thomas e Ollie Johnston hanno modelli in miniatura funzionanti nelle loro case.

⁶ Come si vedrà più avanti, ci fu, durante la II guerra mondiale, un contatto molto diretto tra Walt Disney e il governo; questo rapporto continuò inoltre anche dopo la chiusura delle ostilità, attraverso collaborazioni con l'FBI.

smo, o perlomeno di quanto fosse forte il suo sentirsi americano. Già ai tempi della scuola, disegnando per il giornale scolastico, egli incitava a fare tutto il possibile per appoggiare la nazione e spingerla alla vittoria.⁷

Al ritorno in patria, Walt era ormai un uomo. Salutò con una breve visita i genitori e lasciò la casa paterna per trasferirsi a Kansas City, deciso a intraprendere la strada dell' "artista". Qui trovò impiego presso un'agenzia pubblicitaria e fece la conoscenza di Ubbe Iwwerks (poi Ub Iwerks).⁸ Insieme misero su una società, che però ebbe vita breve. Nel frattempo Disney aveva trovato impiego presso la Kansas City Film Ad, dove presto Iwerks lo seguì. I due ottennero un primo discreto successo con una serie di annunci pubblicitari noti come *Newman Laugh-O-gram*, grazie ai quali Disney guadagnò abbastanza da potersi mettere in proprio e fondare una sua società: la Laugh-O-grams.

Si unirono a lui sia Ub Iwerks che altri futuri talenti come Rudolph Ising e Hugh Harman, ma anche la Laugh-O-grams non ebbe vita facile. Nel 1923 Walt tentò di salvare l'impresa con un film in cui l'eroina avrebbe interagito con

⁷ Ci sono alcune foto che mostrano disegni di quel periodo in: Christopher Finch, *L'arte di Walt Disney – da Mickey Mouse ai Magic Kingdoms*, Rizzoli, 2001, Milano.

⁸ La figura di Ub Iwerks è fondamentale nella storia del "Disney Studio". Se Walt Disney era la mente, Ub Iwerks era la mano. Scrive Bob Thomas: "Sebbene avesse la *gag* facile, sapeva di non valere granché come animatore. Con l'arrivo di Iwerks alla fine di giugno [1924], Disney si dedicò a tempo pieno alle storie e alle *gag*. La sua carriera di animatore era finita" (citata in Franco Fossati, *Walt Disney e l'impero disneyano*, Editori Riuniti, 1986, Roma, p.9). I due avevano cominciato una grande avventura insieme e spesso si sarebbero persi e ritrovati. Per molti, oggi, Ub Iwerks è considerato il vero "papà" di Mickey Mouse. Inoltre, dopo un allontanamento nel 1930, quando tentò una carriera in proprio, Iwerks fu richiamato nel 1937 allo Studio, dove assunse il ruolo di creatore e ideatore degli effetti speciali fino al 1961.

personaggi animati: *Alice's Wonderland*. Il film non fu venduto in tempo e lo studio, privo di fondi, fu chiuso. Quell'estate Walt Disney salì su un treno, con in tasca solo quaranta dollari e sotto braccio una copia di *Alice's Wonderland*, e diresse verso Hollywood, dove lo attendevano “il paese delle meraviglie” del cinema e, ancora una volta, l'amato fratello Roy.

I due fratelli presero in affitto un magazzino a dieci dollari al mese e riuscirono a firmare un contratto per sei episodi di *Alice*⁹ con la società distributrice di Margaret Winkler, dando vita così al Disney Bros Studio. Bisognosi d'aiuto, contattarono quindi i vecchi colleghi di Walt a Kansas City; anche Ub Iwerks. Tra i dipendenti fu assunta come inchiostatrice una certa Lillian Bounds; Walt si intratteneva spesso con lei fino a tardi: presto se ne innamorò e la portò all'altare nel luglio 1925.¹⁰ Tutto sembrava andare per il verso giusto, finché la Winkler non sposò Charles Mintz, il quale prese le redini della società e per prima cosa abbassò tutti i pagamenti dei fornitori. Nonostante ciò, Roy riuscì a strappare a Mintz un accordo ancora più vantaggioso del precedente e i due fratelli, entusiasti, decisero di trasferire lo Studio in Hyperion Avenue a Los Angeles, dove prenderà nel 1926 il nome di Walt Disney Studio.

⁹ La serie prende il nome di *Alice in Cartoonland*.

¹⁰ Lillian Bounds era stata testimone della sposa al matrimonio di Roy, il quale aveva preso moglie solo tre mesi prima di Walt.

Dopo qualche tempo, tuttavia, Mintz non fu più soddisfatto: la serie di Alice era ormai superata. Egli chiese allo Studio una nuova serie animata che avesse per protagonista un coniglio. Così dalla matita di Iwerks, tenendo bene a mente il modello dell'allora famosissimo Felix The Cat, nacque Oswald The Lucky Rabbit.¹¹ Il coniglio riscosse grande successo; soprattutto inaugurò una delle principali future fonti di guadagno per lo Studio: il *merchandising*.¹² Ma non durò a lungo. Quando, un anno dopo, Walt si recò da Mintz per un più che giustificato aumento dei compensi, ricevette una risposta che lo lasciò sbigottito. Gli venne proposto un contratto ancor più svantaggioso di quello stipulato in precedenza; in caso di rifiuto, Disney avrebbe perso tutti i diritti su Oswald. In effetti Mintz aveva ordito un vero e proprio inganno, “derubando” Disney di alcuni dei suoi migliori collaboratori (ma Iwerks gli era rimasto fedele) e svelando al momento opportuno il loro tradimento per costringerlo a firmare. Walt era disperato ma, su consiglio di Roy, rifiutò e si mise in viaggio verso casa. Su quel treno, dalla testa di Walt e dalla mano di Iwerks, nacque, così vuole la leggenda, il piccolo topo Mortimer. Ma forse

¹¹ In realtà già il gatto Julius delle *Alice Comedies* è un calco del Felix di Otto Messner e Pat Sullivan. E lo stesso Mickey Mouse è un Oswald con le orecchie tonde. Come sottolinea Roberto Lasagna, “occorre poi rammentare che in quegli anni il *copyright* è una regola dai contorni ancora aleatori”. In: Roberto Lasagna, *Walt Disney e il cinema*, Edizioni Falsopiano, 2001, Alessandria, p.59.

¹² Affrontare il tema del *merchandising* dell'odierna Disney richiederebbe un lungo discorso articolato e complesso, di cui in minima parte ci si occuperà nel prossimo capitolo. E' tuttavia qui interessante mettere in evidenza quanto quest'aspetto dell' “impero Disney” abbia rivestito grande importanza sin dalle origini. Fu l'enorme successo dell'immagine di Mickey Mouse che permise allo Studio di crescere in brevissimo tempo.

il suo nome suonava troppo solenne o troppo sdolcinato¹³ alle orecchie di Lillian Disney, perciò gli si diede presto nuovo battesimo: Mickey Mouse fece ingresso a Hollywood.

* * *

Il 1925 è l'anno del "processo della scimmia": lo Stato del Tennessee contro il prof. John T. Scopes, accusato di aver adottato un manuale darwinista durante le sue lezioni. Nel 1928, tre anni dopo, Disney "si appresta a riconciliare il pubblico americano con le teorie evoluzioniste, dimostrando che fra uomini e topi la differenza è di forma, [...] quindi non ci sarebbe nulla di sconveniente nel fatto di discendere dagli animali".¹⁴ Mickey Mouse non è certo il primo beniamino a cartoni animati non umano, anzi. C'è però grande differenza tra il gatto Felix, mago dello schermo che può asservire disegni e pellicola, se necessario, aprendo finestre nel nulla e il topo Mickey, che scatena la sua fantasia su pentole e animali, ma che poi si ritrova *concretamente* a pelar patate. Se prima era un cartoon a travestirsi da animale, adesso è l'uomo a nascondersi dietro le sue sembianze. Eppure questo uomo-topo è ancora fatto di cerchi e di tubi di gomma (di certo molto comodi da gestire per un animatore). Cos'è allora che ha fatto di Mickey Mouse un divo sin dai suoi esordi in *Steamboat Willie* (1928), qual è

¹³ Queste le due versioni antitetiche rispettivamente di C. Finch e M. Eliot.

¹⁴ Oreste De Fornari, *Walt Disney*, L'Unità/Il Castoro, 1995, Milano.

il segreto di un topo di carta che ha fatto impazzire mezzo mondo?

In primo luogo, il suono. *Steamboat Willie* fu tra i primi *cartoon* a sfruttare la novità del sonoro (*The Jazz Singer*, primo film sonoro della storia del cinema, era uscito solo l'anno precedente) e sicuramente il primo a riuscire in modo strabiliante nella sincronizzazione immagine/musica; difatti il semplice soggetto di questo corto è interamente finalizzato a far sì che Mickey possa eseguire il pezzo “Turkey in the Straw” con qualunque “strumento” gli capiti a tiro, animali (non antropomorfi) compresi! Ma anche se il sonoro rivestì grande importanza, non fu certo l'unica ragione di tanto successo.

L'antropomorfismo di Disney non si limita a mostrarci animali in posizione eretta o abbigliati; esso si distingue dalle creazioni “averiane”¹⁵ per due fondamentali aspetti. Da un lato con Mickey Mouse si comincia ad abbozzare, e andrà sviluppandosi sempre più nei successivi corti, quello che verrà poi definito “impossibile plausibile”¹⁶. Per spiegare tale concetto, basterà un esempio, in cui ci serviremo di un personaggio Warner, Wil E. Coyote. Il nostro eroe sta correndo all'impazzata verso un burrone che, distratto, non vede. Superato il ciglio del burrone, il coyote, “galleggian-

¹⁵ Tex Avery è il geniale creatore di molti dei personaggi Warner, come ad esempio Bugs Bunny.

¹⁶ Luca Raffaelli sintetizza (nel suo libro *Le anime disegnate – Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Castelvechi, 1998, Roma) le dodici regole (descritte in Ollie Johnston, Frank Thomas, *Disney Animation, The Illusion of Life*, Abbeville, 1981, New York, N.Y.) attraverso cui un “animatore saprà come trasformare una macchietta di tubi di gomma in un personaggio espressivo e credibile, e come creare un mondo stravagante ma non estraneo a quello della realtà”.

do” pochi secondi in aria, guarderebbe, stupito o rassegnato, forse salutando, verso la telecamera e poi piomberebbe giù, magari finendo, letteralmente, in mille pezzi come fosse vetro. Nella medesima situazione Donald Duck, accortosi di non avere *niente* sotto i suoi piedi, si agiterebbe e sbraccerebbe urlando i suoi “quack!”, riguadagnando con fatica e affanno, forse un po’ “nuotando” nell’aria, la terra. Nel primo caso viene messa in evidenza la qualità di *finzione* di ciò a cui assistiamo; nel secondo invece la sensazione *reale* di paura, comicamente esagerata, provata dal protagonista. Per quanto consci che ciò che vediamo è soltanto un cartone animato, sentiamo perfettamente ciò che prova il papero che sta rischiando di cadere. Paradossalmente l’animazione diventa più reale del reale, o perlomeno più “plausibile” del cinema dal vero, che proprio in quanto ri-produzione del reale ci appare finto.

Da questo aspetto, l’ “impossibile plausibile”, scaturisce direttamente il secondo: Mickey Mouse è il primo *character* del mondo animato; Disney mette in gioco la componente psicologica. *Steamboat Willie* ci mostra il mondo di un bambino, creato da un bambino, che scopre di potersene servire a suo piacimento, cosa che lo diverte da morire, lo fa sorridere e ridere ininterrottamente. E’ il mondo creato dal fanciullino che è dentro l’adulto, il quale alla fine, richiamato all’ordine, torna a rendersi utile e produttivo, peelando patate: è lo sfogo interiore di cui ognuno di noi, che contribuiamo al mantenimento della società, ha bisogno.

Non fu difficile per lo spettatore immedesimarvisi. E Disney comprese qual era la strada da seguire: la gente avrebbe *creduto* nei cartoni. Vi riuscì a tal punto che i personaggi della famiglia Disney furono trattati come veri e propri divi, alla stregua degli attori in carne e ossa.

Nei corti di Mickey Mouse (e Donald Duck e Goofy e gli altri) era la musica ad essere al servizio delle immagini, per cui parallelamente a tale serie se ne sviluppò un'altra in cui sarebbero state le immagini a servire la musica. Le *Silly Symphonies* furono una sorta di laboratorio sperimentale, tanto dal punto di vista stilistico (gli artisti, sia animatori che compositori, potevano sbizzarrirsi senza essere costretti a seguire un *plot* o adattarsi alle necessità di una *gag*) quanto da quello tecnico (*Flowers and Trees* del 1932, premiato con l'Oscar, fu il primo cartoon in Technicolor e la *multi-plane camera*¹⁷ fu adottata per la prima volta in *The Old Mill*, 1937). Tale esigenza di sperimentalismo non era prerogativa del solo Walt Disney (e stavolta con questo nome ci si vuole riferire anche alla schiera di talenti che lo circondavano, come Ub Iwerks e il musicista Carl Stalling, autori originali della prima *Silly Symphony*, *The Skeleton Dance*, 1929), bensì apparteneva a molti cineasti americani degli anni Trenta con pretese d'artista d'élite (e forse il mercato dell'industria cinematografica prebellica ancora lo

¹⁷ Telecamera che adotta un procedimento attraverso cui, filmando i disegni su lastre di vetro debitamente distanziate, riesce a donare all'immagine una parvenza di profondità. L'effetto finale è quello dello spostamento di piani paralleli, qualcosa di molto simile a ciò che in molti videogiochi *shoot 'em up* a scorrimento orizzontale degli anni Novanta veniva definito "in parallasse".

consentiva) e soprattutto agli Studi concorrenti, a cui Disney aveva attinto (vedi Oswald, Felix) ma che a loro volta attingevano allo Studio Disney (le *Merrie Melodies* della Warner Bros e le *Happy Harmonies* della MGM sono un chiaro richiamo alle *Symphonies*).¹⁸

Tuttavia, almeno fino all'esplosione del genio di Tex Avery negli anni Quaranta, il successo dei prodotti Disney era incontrastato. Uno dei picchi fu raggiunto con *The Three Little Pigs*. E' il 1933, l'America entra nel pieno della Grande Depressione. Scrive Maldwin Jones nella sua *Storia degli Stati Uniti*: "La maggior parte dei film degli anni trenta evitava di trattare temi sociali: la gente sembrava voler evadere dalla realtà e Hollywood la accontentò con una serie di commedie brillanti, western, film storici, film gialli, musical e i cartoni animati di Walt Disney". Ma i tre porcellini e il lupo cattivo rappresentano molto più che semplice disegno animato, puro *entertainment*. Le *Symphonies* cominciano a contaminare i corti dei *characters* (e Mickey Mouse diventa maestro d'orchestra) e a loro volta ne vengono contaminate: compaiono all'interno della "sinfonia" quattro personaggi perfettamente caratterizzati, che comunicano agli americani che "si può sopravvivere al mostro, con tutte le sue implicazioni simbolico-esistenziali, se ci si impegna nella costruzione di una casa solida fatta di matto-

¹⁸ Va infatti ricordato che i primi traguardi dell'animazione, che muove passi da gigante in quegli anni, non sono merito di un solo uomo, bensì di una collettività di singole personalità e di singoli Studi in competizione, attenti alle esigenze di un pubblico in continua trasformazione e spinti al miglioramento e, di necessità, alla sperimentazione.

ni, dunque se vengono osservate le direttive del porcellino più responsabile e coscienzioso”¹⁹. Il simbolo imperituro dell’ottimismo, del messaggio rooseveltiano, dell’esaltazione dell’uomo che se la cava con le proprie forze espressi dal film resterà la canzone “Who’s Afraid of the Big Bad Wolf?”, per lungo tempo fischiettata per tutte le strade d’America, per ricordare che il lupo cattivo, la Depressione, non fa paura. Il modo d’esprimersi e le tematiche andavano cambiando; il cinema d’animazione muoveva nuovi passi. Stava per nascere il lungometraggio.

* * *

Nel 1934 Walt Disney vagheggia l’idea di un lungometraggio. Una delle principali ragioni di tale scelta sta nei limitati ritorni degli investimenti nei cortometraggi. Infatti non solo l’impiego delle costosissime nuove tecniche (il sonoro, il Technicolor...) aveva portato a costi di produzione molto più elevati²⁰, ma in più la Depressione aveva spinto i cinematografi alla pratica del “doppio programma”, minacciando la scomparsa dai cinema degli *shorts*, di solito distribuiti assieme ai lungometraggi. Nonostante dunque le necessità apparissero più pratiche che artistiche (sebbene si rivelò a tutti gli effetti la realizzazione del sogno di un arti

¹⁹ Roberto Lasagna, *op. cit.*, p.74.

²⁰ Il prezzo del noleggio del film era determinato in base alla durata, per cui i potenziali incassi prodotti dai corti risultavano esigui.

sta), il progetto fu osteggiato da chiunque e ben presto fu battezzato “la follia di Disney”. Gli animatori temevano che ottanta minuti di cartoni animati avrebbero potuto stancare gli spettatori; Roy non era intenzionato a rischiare e investire in un unico film tanto costoso il frutto del duro lavoro svolto fino allora; anche presso la società di distribuzione²¹ un prodotto così nuovo²² suscitava forti perplessità.

Walt infiammò i suoi uomini contagiandoli con il suo entusiasmo, chiese fiducia al fratello e procurò i finanziamenti richiedendo prestiti alla Bank of America. *Snow White and the Seven Dwarfs* uscì nel 1937. Il costo iniziale previsto fu di mezzo milione di dollari, quello finale la cifra record di due milioni: ma alla sua prima apparizione incassò ben otto milioni di dollari. Il film fu un tale successo che valse a Disney un premio appositamente istituito per l'occasione a Venezia e un Oscar speciale, accompagnato da sette piccoli Oscar. Legittimò inoltre il suo ingresso nell'Olimpo dei grandi cineasti (artisti?) del tempo.

Disney comprese bene che il lungometraggio era la via da seguire e mise in cantiere altri tre progetti: *Pinnocchio*, *Fantasia* e *Bambi*. Per sostenere tale sforzo di produzione si presentò la necessità di espandere lo Studio.

²¹ In questo periodo la Disney passò dalla United Artists alla RKO.

²² E' opinione comune che *Snow White and the Seven Dwarfs* sia stato il primo lungometraggio animato della storia del cinema. Occorre precisare che nei venti anni precedenti un animatore argentino di origine italiana, Quirino Cristiani (1896-1984), aveva realizzato un film d'animazione di poco più di un'ora (*El Apostol*, 1917), un secondo lungometraggio proiettato un solo giorno e poi sequestrato per ragioni politiche (*Sin dejar rastros*, 1918) e il primo lungometraggio d'azione sonoro del mondo (*Peludópolis*, 1931).

Fu pertanto costruito un nuovo stabilimento in Burbank, investimento che comportò l'impiego della maggior parte degli introiti ricavati da *Snow White*. Ma nonostante la loro altissima qualità *Pinnocchio* e *Fantasia* non ebbero grande successo di pubblico.

L'idea per *Pinnocchio* nacque sulla scia del successo di *Snow White*. Ancora una volta si trattava della rilettura in chiave disneiana di una fiaba classica. Pur non avendo, nelle prime fasi di produzione, le stesse ambizioni artistiche che erano alla base del film precedente, Walt Disney realizzò quello che a tutt'oggi è considerato da molti il suo capolavoro indiscusso. L'uscita nelle sale cinque mesi dopo lo scoppio della guerra in Europa può spiegare la scarsa affluenza di pubblico, forse non ben disposto nei confronti del mondo delle fiabe; inoltre la guerra chiuse le porte del mercato europeo, riducendo drasticamente le entrate. Per *Fantasia* il ragionamento potrebbe essere analogo, ma c'è un'ulteriore motivazione a giustificare il fiasco.

Il progetto *Fantasia* ha origine da una *Silly Symphony*, ancora una volta terreno privilegiato per la sperimentazione: *The Sorcerer's Apprentice* è un tentativo di rilanciare la figura di Mickey Mouse, ormai adombrata dalla popolarità di Donald Duck. In questo corto Minnie è assente, ma si possono riscontrare dei paralleli con il lontano *Steamboat Willie*: anche qui il topo disobbedisce per creare un proprio mondo e poi, riportato all'ordine, torna ad essere produttivo. Ma qualcosa è cambiato: il tono giocoso è diventato tono

didascalico, la fantasia e l'inventiva che trasformavano il mondo reale in allegro strumento musicale ora generano sogni di onnipotenza, non sono più gli animali ad essere asserviti all'ego ma il movimento delle stelle e dei mari, nello sguardo del padrone che punisce c'è la severità non più di un brutto ma di un padre autoritario. L'accompagnamento musicale, questa volta, è di origine più nobile: l'omonima opera orchestrale di Paul Dukas²³; in occasione dell'incontro tra Disney e la Cultura con la "c" maiuscola Mickey Mouse è cresciuto.

I costi di questo corto si rivelarono eccessivi, per cui si decise di inserirlo all'interno di un progetto più ampio. Dall'incontro con Leopold Stokowski, direttore della Philadelphia Orchestra, Disney maturò l'idea di una serie di "sinfonie" in cui si sarebbe tentata la fusione dell'arte del disegno animato con la musica classica. *Fantasia* fu un film ambizioso certo non più destinato ai bambini, bensì a un pubblico di intellettuali e artisti di una certa levatura. Tuttavia, da un lato al grande pubblico abituato al prodotto per famiglie risultò difficile apprezzare un film d'élite, centoventi minuti di pura poesia in immagini e musica; dall'altro critici e intellettuali europei non erano pronti ad accettare che un semplice autore di cartoni animati potesse assurgere a ruolo di "artista".

²³ Il soggetto di *The Sorcerer's Apprentice* è una fiaba che Goethe scelse come base per la composizione di un poema popolare.

Ma il tempo restituirà a Walt i debiti onori, mettendo in risalto la temerarietà delle sue scelte tematiche (l'edenica ma pagana società dell'Olimpo dedicata al vino, alle donne e all'ozio), l'anticipazione di nuove forme di linguaggio cinematografico (il puro astrattismo che accompagna la "Fuga" di Bach), il coraggio di offrire al grande pubblico la possibilità di accedere a un mondo più alto e raffinato, quello della pittura e della musica classica.

Bambi, con enorme ritardo, a causa dell'attenta ricerca di realismo nel disegno degli animali, uscirà nel 1942, ricevendo una tiepida accoglienza. Ciò che tenne in piedi lo Studio fu soprattutto la produzione di *Dumbo* (1941), breve lungometraggio²⁴ di successo, in cui Walt tornava a rivolgersi ai bambini. L'uscita di *Dumbo* nelle sale avvenne in un momento molto delicato per gli uomini dello Studio Disney e per Disney stesso, nonché, ovviamente, per il mondo intero.

²⁴ Vi fu una piccola disputa tra Walt e la RKO riguardo alla durata del film, 64 minuti, che non gli permetteva di rientrare nella categoria "lungometraggio". L'insistenza di Disney perché si lasciasse così com'era, in realtà nascondeva l'esigenza di mantenere i costi del film entro livelli bassi.

* * *

Nella primavera del 1941²⁵ lo Studio Disney affrontava un periodo di grave crisi finanziaria; ciò spinse Walt a un taglio di spese e di personale (anche se causa dei licenziamenti non fu la sola crisi, ma il forte timore di una “intrusione comunista” nell’azienda). Un tale atto contribuì a far precipitare una situazione di lavoro già tesa, che sfociò in uno sciopero lungo nove settimane, cui aderì più della metà dei dipendenti. Fu un evento importante: mise in luce la paranoia dell’invasione comunista ad Hollywood, del complotto comunista di cui Walt, come molti altri, si sentiva vittima. Al di là dell’appoggio alla politica rooseveltiana egli si dichiarerà sempre di idee repubblicane e a dispetto del carattere rivoluzionario di molte sue scelte in campo artistico spesso nella vita ebbe un atteggiamento fortemente conservatore e reazionario, soprattutto di ostilità nei confronti di ebrei, comunisti e omosessuali.

Non è provata né smentita la collaborazione di Walt Disney con l’FBI²⁶, ma certo è che anch’egli ebbe la sua parte nella “caccia alle streghe”. Nel 1944 fu co-fondatore e poi vice-presidente della MPA (Motion Picture Alliance

²⁵ Già nell’aprile 1940 Roy si era visto costretto a parcellizzare l’azienda, rinominandola Walt Disney Productions Ltd., e a immetterne le azioni sul mercato.

²⁶ Secondo le ricerche condotte da Marc Eliot, Edgar Hoover, allora capo dell’FBI, richiese spesso a Walt Disney la stesura di rapporti riguardo attività (presunte) comuniste sia all’interno del suo Studio che nello star system hollywoodiano, in cambio della verità sulle sue origini. Si avanza l’ipotesi, decisamente fantasiosa, secondo cui la “vera” madre di Disney sarebbe stata originaria di Mojacar, in Spagna.

for the Preservation of American Ideals), un'alleanza cinematografica che si riservava il compito di difendere gli ideali americani e che contava settantacinque tra i più conservatori autori di Hollywood. Il 24 ottobre 1947, nel corso di un'indagine dell'HUAC (House on Un-American Activities Committee) contro i "dieci di Hollywood"²⁷ rilasciò la sua testimonianza "amichevole"²⁸ allo scopo di individuare eventuali infiltrazioni comuniste nell'industria del cinema. Tra i nomi che Disney fece c'era quello di Herbert K. Sorrell.

Sorrell, ex-imbianchino, fu il principale contatto, all'interno dello Studio Disney, dello Screen Cartoonist Guild, il sindacato contro cui si scagliò Disney e che fu la causa scatenante dello sciopero del '41. Fu proprio la sera in cui sarebbe dovuto avvenire l'incontro decisivo tra Walt e Herb Sorrell (incontro mai avutosi) che fu arrestato Will Bioff, oscuro personaggio di Hollywood invischiato in affari con la malavita; Bioff avrebbe dovuto fare da intermediario tra Disney e Sorrell. Le cose si misero piuttosto male per Walt Disney: qualsiasi connessione tra lui e Bioff fosse stata resa pubblica, avrebbe leso all'immagine dello Studio, che sempre più andava perdendo consensi. Molte associazioni infatti si schieravano dalla parte degli scioperanti: l'AFL (American Federation of Labor) proscrisse i film di

²⁷ Si trattava di sceneggiatori e registi di sinistra che finirono sulla lista nera per aver rifiutato di rispondere alla domanda: "Siete iscritti al partito comunista o lo siete mai stati?"

²⁸ Le persone interpellate dall'HUAC furono chiamate "testimoni amichevoli".

Disney e la Technicolor Corporation si rifiutò di lavorare per Disney fino al riconoscimento del sindacato. Non solo: come altri che si opponevano all'intervento in guerra, anche Walt fu sospettato di filonazismo. Lo stress, a livelli estremi, condusse Walt a manifestare tic nervosi di cui occasionalmente aveva sofferto e l'alcol e il fumo divennero la via di fuga più semplice da seguire.

La soluzione a tale stato di cose venne direttamente dal governo. Nelson Rockefeller, coordinatore degli affari interamericani, propose a Walt un viaggio in Sudamerica, offrendo centomila dollari come finanziamento per girare due film documentari. Lo scopo del viaggio era naturalmente di natura propagandistica, politica e diplomatica, tanto che Walt, considerato "ambasciatore culturale", fu definito dalla stampa "un patriota americano in missione"²⁹; ma Roy intravide nel viaggio uno spiraglio per lo scioglimento delle tensioni interne allo Studio, per cui convinse il fratello ad accettare.

Il 17 agosto 1941, con una piccola "delegazione", Walt partì. Dal materiale raccolto lungo il viaggio prenderanno vita i due lungometraggi a episodi *Saludos Amigos* (1943) e *The Three Caballeros* (1945; quest'ultimo suscitò scalpore e indignazione in alcuni per il delirio di certe sequenze dal ritmo frenetico e per gli ammiccamenti sessuali nelle scene a materiale misto). La notizia del viaggio fece scivolare le

²⁹ E' Marc Eliot (*op. cit.*) a parlarne, senza purtroppo citarne la fonte.

novità riguardo lo sciopero lontano dalle prime pagine dei quotidiani. Ma il prosieguo degli eventi porterà a decretare il 1941 come l'anno della morte della creatività.

La morte del padre fu comunicata a Walt durante il viaggio sudamericano. L'unica "famiglia" che gli restava era il suo staff, lo Studio. Ancora prima che fosse rientrato, il 12 settembre 1941, lo Studio aveva ripreso l'attività senza di lui. In sua assenza, il 9 settembre, Roy aveva firmato un accordo, seguendo il suggerimento di Rockefeller di non insistere con la linea dura: lo Studio aveva accettato di riconoscere lo Screen Cartoonist Guild. Sentendosi tradito, Walt scrisse in una lettera, pubblicata a pagamento su molti quotidiani:

Lo spirito che ha giocato una parte tanto importante nella crescita di questo mezzo espressivo è andato distrutto. [...] Sono profondamente disgustato, e sarei lieto di lasciare il mio posto e trovarmi un altro impiego, se non fosse per i ragazzi leali che credono in me. Così rimarrò, malgrado la mia sfiducia e il mio scoraggiamento.³⁰

L'8 dicembre 1941 è la data che sancisce l'inizio della collaborazione tra lo Studio Disney e il Governo. Per tutta la durata della guerra furono prodotti film didattici, d'addestramento militare, propagandistici; i film erano finanziati dal Governo, ma spesso i soldi bastavano a mala-

³⁰ Il testo della lettera e la frase di Disney alla pagina seguente sono tratti da Marc Eliot (*op. cit.*, p176.).

pena a coprire le spese, comportando talvolta anche delle perdite. I motivi che spinsero Walt a tale scelta furono sia di ordine economico, dati i persistenti problemi finanziari, sia di ordine patriottico. Lo Studio di Burbank fu persino occupato dai militari per alloggiare un'unità antiaerea. Ma la fervente attività servì a mantenere in piedi l'azienda in un periodo in cui altri studi di Hollywood accusavano la crisi cui aveva portato l'intervento bellico. “Nel 1943 il 94 per cento di tutta la produzione Disney era realizzata sotto contratto governativo”³¹.

Disse Walt Disney³²: “I film che faccio non sono rivolti in primo luogo all'infanzia: a meno di non considerare l'infanzia come simbolo dell'innocenza. [...] Nella mia opera, cerco di raggiungere e parlare a questa innocenza”. Per molto tempo egli non sarà più capace di evocare quel mondo fantastico in cui riusciva a “raggiungere e parlare all'innocenza”. In *Bambi* l'incendio della foresta sembra quasi simboleggiare la fine di un luogo edenico, la Marceline dei ricordi di bambino; la figura di un padre assente è

³¹ Richard Shale, “Paperino si arruola” in Enrico Ghezzi, Edoardo Bruno, *Walt Disney*, Venezia 1985. In questo interessantissimo saggio viene analizzato con precisione tutto il lavoro svolto dallo Studio durante la guerra e il significato di tale lavoro nonché il suo effetto sul pubblico americano. Tra i vari film (parliamo ovviamente di cortometraggi) è d'obbligo ricordarne alcuni. Donald Duck, grazie alla sua popolarità, fu protagonista di molti di questi corti: i più importanti furono *The New Spirit* (1942) e *Spirit of '43* (1943), destinati a convincere gli americani che pagare le tasse era il modo migliore per aiutare il Governo a vincere la guerra; in un altro, *Der Fuehrer's Face* (1943), che si aggiudicò l'Oscar, vi è un esplicito messaggio antinazista. In *Education for Death* (1943) Walt raggiunge i suoi più alti livelli di serietà e pessimismo. Il film più importante, forse, fu *Victory Through Air Power* (1943), prodotto senza alcuna commissione governativa: in esso si esortava il Governo a puntare maggiormente sulle forze aeree.

Per qualsiasi approfondimento sull'argomento si rimanda al testo di Richard Shale.

³² Vedi nota 30.

sostituita da quella del figlio, che veglia dall'alto di una rupe sulla sua famiglia, lontano, solo; la morte della madre³³ sembra spingere ad abbandonare la leggerezza e la magia dell'infanzia. *Bambi* fu distribuito nel 1942. Passeranno otto anni prima dell'uscita di un nuovo film integralmente animato.

* * *

Cinderella (1950) rappresenta sia un nuovo inizio che una scelta definitiva. Da un lato lo si può considerare una sorta di remake di *Snow White*, un ritorno alla fiaba, quasi il segno di un rinnovato punto di partenza; i toni sono ora differenti: la protagonista è un'adolescente in età da marito, non priva di atteggiamenti sensuali, cosciente di essere mossa dal desiderio, dall'aspirazione ("i sogni son desideri...") borghese a migliorare il suo status. Dall'altro segna il passaggio alla consapevolezza che la via del lungometraggio non va abbandonata. Vengono infatti messi in cantiere anche un adattamento della commedia di Sir James M. Barrie, *Peter Pan* (1953), e *Alice in Wonderland* (1951), tratto dai due libri di Lewis Carroll sull'omonima eroina.

La fantasiosa ragazzina, che aveva decretato la fortuna di Walt agli esordi della sua carriera, non fu ben accetta al pubblico. *Alice* si rivelò un fiasco. In Inghilterra, dove fu

³³ La madre di Walt Disney era morta pochi anni prima, nel 1938.

proiettata in onore di Carroll la “prima”, scatenò forti polemiche per le libertà che Disney si era preso distanziandosi dal testo originale; in America ebbe problemi con la censura a causa della scena in cui il Bruco fuma il narghilè; anche nel resto del mondo il film non suscitò entusiasmi né di critica né di pubblico. Fu solo verso la fine degli anni Sessanta che esso fu rivalutato dalla generazione del “flower power” ed osannato come un cult movie. In effetti, se da un lato la povertà dell’impianto narrativo non lascia spazio ad alcuna logica nella successione degli eventi (né alla logica degli eventi stessi) e gli arguti giochi di parole di Carroll non trovano un valido equivalente nella traduzione cinematografica (ma “tradurre” non vuol forse dire un po’ “tradire”?) del testo letterario, resta tuttavia incontestabile che *Alice* rappresenta un capolavoro di onirismo e un lungo viaggio in stato di allucinazione visiva e sonora condito di ammiccamenti surrealisti. Qualcosa di troppo “oltre”, difficile da accettare in un cartone animato (per bambini?) nel 1951.

L’insuccesso del film portò nuovamente lo Studio verso una condizione finanziaria instabile e andò presto perduto il vantaggio degli introiti che aveva procurato *Cinderella*. Walt Disney arrivò a dichiarare: “Prima o poi mi piacerebbe trovarmi nella condizione di non essere costretto a sopravvivere da un film all’altro”.³⁴ Walt, infatti, dal 1937

³⁴ Citato in: Franco Fossati, *op. cit.*, p.57.

ancora non era riuscito ad estinguere il proprio debito con la Banca d'America. Ciò non gli impedì di continuare a lanciarsi in progetti rischiosi. Dopo il successo di *Peter Pan* e *Lady and the Tramp* (1955), ad esempio, investì sei milioni di dollari per *Sleeping Beauty* (1959); quest'ultimo, tuttavia, alla sua uscita fu accolto da recensioni sfavorevoli. Ma nel giro di pochi anni le sorti dello Studio non sarebbero più state in pericolo. Parallelamente alla produzione di lungometraggi animati, durante gli anni Cinquanta, la realizzazione di una serie di progetti scolpirà i primi lineamenti del volto della futura azienda Disney.

Del 1949 è il documentario *Seal Island*, girato in Alaska; del 1950 è invece il primo live action film, *Treasure Island*. Essi rappresentarono il sintomo dello spostamento dell'attenzione dello Studio ai film dal vero. D'ora in poi la produzione di corti animati diminuirà drasticamente. Nel 1953 il mancato interessamento da parte della RKO nel distribuire il documentario *The Living Desert* portò Roy a convincere il fratello affinché creassero un proprio canale di distribuzione: nacque così la Buena Vista. Dal 1954 la Disney entrò anche nelle case degli americani attraverso la televisione; un evento, questo, strettamente legato alla concretizzazione del sogno supremo di Walt Disney.

Già da prima della guerra, nel visitare fiere e parchi giochi durante i suoi viaggi, egli aveva immaginato la costruzione di un parco di divertimenti a tema, un luogo ove il mondo fantastico dei suoi film, straripando dallo schermo,

si potesse materializzare nella realtà. Il progetto di Disneylandia (poi ribattezzato “Disneyland”) appariva come un’impresa impossibile e troppo rischiosa. Roy, come già altre volte, puntualmente coerente con il suo carattere cauto e poco intraprendente, vi si oppose. Walt non si perse d’animo.

Per prima cosa creò una *private company* per tenere sotto controllo la pianificazione e la progettazione di Disneyland. La chiamò Walt Disney Inc., ben presto rinominata WED (acronimo del suo stesso nome) per evitare problemi con gli azionisti della Walt Disney Productions; gli artisti destinati a sovrintendere alla costruzione del parco, soprannominati “Imagineers”, furono chiamati alla WED (per la maggior parte provenivano dallo Studio). Successivamente fondò la Retlaw (“Walter” scritto a rovescio), la cui funzione principale consisteva nel gestire e controllare i diritti di *merchandising* legati al suo nome. Attraverso questi canali egli riuscì ad accumulare abbastanza liquidi da riuscire a creare una base per la messa in atto del progetto. Tuttavia l’ostracismo di Roy significava anche negare al fratello l’utilizzo dei soldi della Walt Disney Productions, nel timore di una reazione degli azionisti. Roy non era l’unico a non credere nella nuova follia di Walt; anche le banche gli negarono il loro appoggio. Walt cercò un’altra strada.

Gli anni Cinquanta videro la televisione grande protagonista. Lungo questo decennio “un senso di uniformità aveva invaso la società americana: fu l’età del grande con-

formismo. Tra i mass media la televisione contribuì più di ogni altro alla sua crescita fornendo a giovani e adulti un'esperienza comune, visualmente seducente"³⁵. Rendendo più accessibili gli eroi del grande schermo, la televisione faceva sentire lo spettatore più vicino ai suoi divi, l'adoratore ai suoi dei, e più facilmente i sogni si mischiavano al reale – e *Peter Pan* è un'evidente espressione di tale stato di cose. In modo più pratico (e ancora una volta con smaccato “sesto senso” imprenditoriale) Walt Disney si servì della televisione per concretizzare il sogno di Disneyland.

Nella primavera del 1954 fu stipulato un accordo con l'American Broadcasting Company (ABC).³⁶ Fu un contratto estremamente vantaggioso per ambo le parti: da un lato rese l'ABC più competitiva nel mercato televisivo nei confronti della NBC e della CBS (nonché futura partecipe degli incassi di Disneyland); dall'altro permise a Walt di finanziare il progetto del parco. Ma la televisione portò ulteriori vantaggi. Serie come “Disneyland”, “Mickey Mouse Club” e “Walt Disney Presents”, che rappresentarono il primo passo di un coinvolgimento nel media televisivo che andrà sempre più accentuandosi nel tempo, non solo resero Walt Disney (e qui si vuole intendere tanto il “marchio” che tale nome suole significare, quanto l'uomo Walt Disney, il quale par-

³⁵ Federico Romero, Giampaolo Valdevit, Elisabetta Vezzosi, *Gli Stati Uniti dal 1945 a oggi*, Laterza, 1996, Bari, p.249.

³⁶ Nel 1986 l'ABC verrà acquisita dalla Walt Disney Company. Per lo sviluppo della politica della Disney nel campo dei medium si rimanda al prossimo capitolo.

tecipava sovente in prima persona a tali trasmissioni) ancora più popolare, ma funsero ottimamente da vetrina pubblicitaria sia per l'imminente apertura di Disneyland sia per le nuove produzioni cinematografiche³⁷ e spesso furono affiancate da produzioni televisive di grande successo, come ad esempio la serie in tre puntate *Davy Crockett – King of Wild Frontier* (1955).

Disneyland, in Anaheim, California, aprì le sue porte al pubblico il 17 luglio 1955. In uno dei suoi "quartieri", Town Square, era affissa una targa recante la scritta:

A tutti coloro che visitano questo luogo felice: benvenuti. Disneyland è la vostra terra. Qui l'età avanzata rivive i bei ricordi del passato... e la gioventù può assaporare le sfide e le promesse del futuro. Disneyland è dedicato agli ideali, ai sogni e alle dure circostanze che hanno creato l'America... con la speranza che sia fonte di gioia e di ispirazione al mondo intero. 17 luglio 1955.³⁸

Disney aveva infine costruito il non-luogo della fantasia e al tempo stesso la microriproduzione di un'America idealizzata, vista con gli occhi di un *self-made man*. Ma nonostante Disneyland si andasse sempre più sviluppando, egli era scontento della speculazione sui terreni che circondavano il suo regno incantato: motel, ristoranti e attrazioni crescevano come funghi. Nel 1964 egli acquistò un terreno

³⁷ Un valido esempio è il campione d'incassi *20000 Leagues Under the Sea* (1954), film dal vero alla cui promozione fu dedicata un'intera puntata della serie "Disneyland". La puntata ebbe altissimi indici d'ascolto e arrivò a vincere un Emmy, l'Oscar della televisione.

³⁸ In C. Finch, *op. cit.*

di ben più ampie proporzioni sulla costa atlantica, nei pressi di Orlando, Florida, concependo un secondo parco del cui perimetro si potesse assicurare il completo controllo. Accanto a questa preoccupazione, vi era il desiderio di costruire una vera e propria città ideale, un luogo utopico che egli auspicava fosse “come una città del domani dovrebbe essere”.³⁹ Il parco si sarebbe chiamato “Walt Disney World” e la città “EPCOT” (Experimental Prototype Community of Tomorrow); ma Walt Disney non li poté mai vedere realizzati.

* * *

Nel 1954, svanendo sempre più l'ombra del maccartismo, comincia ad essere accettata certa critica all'americanismo e viene alla luce una maggiore libertà espressiva. *Peter Pan* sembra essere l'ultimo scalino per il raggiungimento di un mondo fantastico in cui rifugiarsi e sussurrare tra le righe: un mondo dove la sensualità di Trilly è messa in gabbia e sirene e allegre indiane sono segregate nella baia e nel campo, mentre la figura “reale”, Wendy, incarnazione della morale vittoriana, s'innalza a simbolo universale di madre per tutti i bimbi, sperduti e non. La nuova libertà espressiva si manifesta soprattutto attraverso il cinema, luogo sempre più privilegiato dai giovani i quali, attratti

³⁹ “[...] like the city of tomorrow ought to be”, citato in Leonard Mosley, *The Real Walt Disney: A Biography*, Grafton, 1986, Londra. Citato in A. Bryman, *op. cit.*, p.13.

dal *beat* e dal *rock'n'roll*, restano ancora in parte immuni al fatale incantesimo della televisione. Per contrastare quest'ultima, il cinema si fa più spettacolare e, con esso, ancora in prima linea nel campo delle innovazioni, anche Disney e la sua produzione. *Lady and the Tramp* fu realizzato in CinemaScope, *Sleeping Beauty* in formato Technirama, per *101 Dalmatians* (1961) fu adottato il procedimento Xerox, una tecnica ideata da Ub Iwerks senza la quale sarebbe stato inconcepibile animare le scene di massa dei noti cani maculati.

Disney non raggiungerà più il livello qualitativo delle sue prime opere, tuttavia *101 Dalmatians* rappresenta un interessante svolta verso quello che si potrebbe definire il *new look* disneiano; non solo nell'aspetto grafico, ma anche nello sviluppo dei temi, nello sguardo più attento al mondo reale. Scrive Antonio Faeti:

[...] Ho visto *La carica dei 101* nel pieno del *boom* italiano, [...] e ho pensato che nessuna diagnosi sociale fosse così aspra e pertinente, su quegli anni, come quella contenuta nel film di Walt. Un film che fa trionfare l'etica degli sposini avversi al controllo delle nascite, tanto in ambito umano quanto canino, un film che è anche pieno di raffinato patetismo e commuove per la profetica presenza dell'icona cagnolini-bambini, molto preveggenza.⁴⁰

⁴⁰ Antonio Faeti, "E' lui! Quack quack...!" in *Hamelin* n.2, novembre 2001, Fernandel Editore, p.16.

Una diagnosi sociale tanto completa da non risparmiare una feroce satira contro la televisione, “cattiva maestra” che propina quiz show anomali del tipo “Qual è il mio reato?”. E se, come osserva acutamente Oreste De Fornari, con i centouno cuccioli è sempre più marcato lo *shift* del cinema americano da “scuola di caratteristi” a “fabbrica di comparse”, resta pur sempre (e per sempre) memorabile la figura del cattivo, unica come solo un geniale creatore di *villains* quale era Walt Disney poteva dipingere.

Con Crudelia e con la sua canzone, *Cruella de Ville* [sic], il buonismo lattiginoso degli anni Sessanta ricevette uno scossone. Dietro le belle vetrine, il nuovo lusso, il benessere per quasi tutti, la dolce vita per alcuni, l'affetto dilagante per cani e bambini mescolati, c'era lei, a dire che tutto si doveva vedere in un altro modo.⁴¹

The Sword in the Stone, del 1963, fu l'ultimo lungometraggio animato al quale Walt Disney poté contribuire fino in fondo. Tuttavia esso non si rivelò tra le migliori realizzazioni. Fu l'anno successivo, nel 1964, che Walt Disney lasciò al mondo il suo testamento, *Mary Poppins*. Film dal vero spesso considerato “a contenuto misto”, è l'espressione più alta della leggerezza e della liberazione dello spirito.

⁴¹ Ibidem.

Esso rappresenta in pieno l'uomo Walt Disney e il suo pensiero. Se lo spazzacamino ci ricorda le prime esperienze del giovane Walt alle prese con il *vaudeville* e con pochi schizzi su un marciapiede ci guida al mondo incantato come attraverso uno *storyboard*, Mary è la bambinaia-madre, quale il Walt più adulto spesso si sentiva coi suoi dipendenti-figli, che quel mondo lo può creare. Con il cambio di direzione del vento il tempo riprende a scorrere, i bambini a crescere: per Mary Poppins è il momento di partire, a lei non è dato invecchiare. E' così che Walt Disney celebra "il suo più grandioso monumento all'immortalità".⁴²

* * *

The Jungle Book venne terminato nel 1967. Alcuni mesi prima dell'uscita nelle sale, nell'autunno del 1966, Disney fu operato: gli era stato diagnosticato un tumore ai polmoni, dovuto probabilmente all'abuso di tabacco. L'asportazione di un polmone non riuscì a salvarlo: il 15 dicembre 1966 Walt Disney morì.⁴³

⁴² M. Eliot, *op. cit.*, p.283.

⁴³ Dato il crescente interesse che Walt Disney mostrava verso la scienza criogenica negli ultimi anni prima della morte, resta ancora viva la leggenda secondo cui egli si sarebbe fatto ibernare. Marc Eliot sostiene che il suo corpo venne cremato.

CAPITOLO SECONDO

Da Walt Disney a Hayao Miyazaki

Nel 1944 tre animatori disneiani, che avevano lasciato lo Studio di Burbank dopo lo sciopero del 1941, si associarono e fondarono la UPA (United Productions of America). La UPA, che rappresenta una delle tante realtà dell'animazione che affiancavano lo Studio Disney, non ebbe il solo merito di generare un personaggio come Mister Magoo: un nuovo "eroe", meno morbido dei personaggi Disney, meno esuberante di quelli averiani, veicolo di una nuova comicità borghese più intellettuale e distaccata, minimale e sottile; il nuovo stile secco fu denominato *I style*, contrapposto al plastico *O style* fino allora imperante. La UPA apportò una rivoluzione. "Lo *I style* [...] dilagò rapidamente, dimostrando che il tempo era maturo per disfarsi del disnianesimo a cui tutti si erano abbeverati".⁴⁴ Sotto la guida di Stephen Bosustow, nei primi quindici anni di esistenza, la UPA riportò in posizione predominante il disegno e la pittura, mettendo in luce la cultura visiva del nuovo cartoon, e mosse i primi passi verso la creazione di un ci-

⁴⁴ G. Bendazzi, *op. cit.*, p.183

nema d'animazione d'autore, che a breve si sarebbe propagato tanto negli Stati Uniti quanto nel mondo.

Com'era dunque il mondo dell'animazione⁴⁵ – il mondo della visualità – durante gli ultimi anni di vita di Walt Disney e subito dopo la sua morte? Due sono le chiavi per comprendere le dinamiche che lungo gli anni Sessanta e Settanta hanno operato nella trasformazione del volto del cinema d'animazione: la televisione e il computer.

In realtà gli effetti della rivoluzione portata dal computer si avranno solo negli anni Ottanta, ma è importante tener presente che i primi esperimenti erano già stati fatti venti anni prima e che agli inizi degli anni Settanta erano stati sviluppati potenti linguaggi per la grafica come il GRASS.⁴⁶

La televisione, invece, assunto il suo ruolo di bambinaiia nelle case di mezzo mondo, portava con sé lo sviluppo di un altro mezzo di comunicazione di massa: la pubblicità. Gli animatori acquistarono con la pubblicità un nuovo senso del tempo (*timing*) e l'immediatezza del messaggio costrinse a nuovi modi d'espressione, così come l'esigenza di trattenere l'attenzione di un pubblico televisivo più distratto di quello cinematografico portò all'elaborazione di tecniche

⁴⁵ Non essendo oggetto del presente studio una storia dell'animazione a livello mondiale, ci si limiterà, nei riferimenti e nell'analisi, a luoghi specifici (Stati Uniti, Giappone, Europa occidentale) ed eventi circoscritti (influenza della televisione, invasione dei *manga* in Italia, ecc.).

⁴⁶ Anche il Giappone prese parte a questa "corsa nella ricerca". La forza dei giapponesi risiedeva tuttavia più nell'*hardware* che nel *software*, ovvero più nella progettazione di macchine che di linguaggi. Sin d'ora questo smentisce in parte il falso mito dei cartoni giapponesi elaborati al computer.

sempre più nuove. In poche parole “l’animazione degli anni Sessanta – quella con intenzioni d’arte – diviene dunque il luogo della visualità, più che della narrazione”.⁴⁷

Da un altro punto di vista, la televisione accentuò la situazione critica in cui versava il cinema negli anni Sessanta, crisi che ebbe due effetti sul cinema d’animazione. Da un lato venne creandosi un circuito di diffusione *non-theatrical*, ovvero i film circolavano nelle sale di associazioni cinefile, campus, università. Tale tendenza portò gli animatori a incontrarsi e riunirsi. Dopo due incontri a Cannes nel 1956 e nel 1958, fu infatti organizzato il primo festival d’animazione specializzato, ad Annecy nel 1960; proprio in quegli stessi anni inoltre vide la luce l’Association Internationale du Film d’Animation (ASIFA).

Dall’altro lato i cartoon per la televisione presero la forma del *serial*, in genere prodotto che si rivelava di scarsa qualità. La stessa essenza della televisione esigeva del resto dal prodotto seriale tanto la brevità quanto la ripetitività, così coadiuvante per una fruizione televisiva, in genere frammentaria e poco costante. Inoltre, come osserva Franco Ferrarotti:

“Il cinema è un fascio di luce e immagini che sorge alle spalle dello spettatore e si proietta sullo schermo. Affatica meno della televisione, che invece proietta e *scrive* le immagini direttamente sui visi, sulla pelle

⁴⁷ G. Bendazzi, *op. cit.*, p.282

degli spettatori. La sua incisività è così forte che lo spettatore non ha altra alternativa o scampo che quella di addormentarsi, mettere in atto una resistenza passiva”.⁴⁸

Tuttavia la serialità portò alla creazione di figure memorabili. William Hanna e Joseph Barbera furono maestri nel creare personaggi che sarebbero entrati nell’immaginario collettivo, non solo infantile. Accanto agli Smurfs, i nostri Puffi, e all’orso Yogi, infatti, una sitcom quale *The Flintstones* testimoniava del fatto che anche le serie televisive potevano essere destinate tanto ai figli quanto ai genitori. La visione dissacrante della famiglia media americana e l’ironia nel “denunciare” attraverso i disegni animati fa di questo cartone un precursore di serie ben più *politically incorrect* come *The Simpson*.

Ironicamente l’ultimo eroe vecchia maniera che finì sul piccolo schermo nacque al cinema: *The Pink Panther*, eroe muto che ci riporta alla mente Buster Keaton, fu concepito da Friz Freleng per la sigla di testa dell’omonimo film di Blake Edwards. Sul grande schermo, intanto, il nuovo cinema d’animazione “cattivo” dell’anti-Disney Ralph Bakshi, proveniente dalla scena underground newyorkese, restava (e forse resta) materiale destinato a una piccola élite.

⁴⁸ Franco Ferrarotti, *Mass media e società di massa*, Laterza, 1992, Bari, p.20

Televisione e pubblicità, dunque (e nel ventennio successivo, come si vedrà, computer e globalizzazione), sono la chiave d'interpretazione dei mutamenti avvenuti fino alla fine degli anni Settanta in America. Ma la televisione operò una rivoluzione un po' ovunque nel mondo. Anche in Italia, ad esempio, personaggi noti come la "Linea" di Osvaldo Cavandoli o il signor Rossi di Bruno Bozzetto devono la loro fama al teatrino del Carosello, appuntamento con la pubblicità imperdibile per tutti gli italiani (bambini soprattutto). Probabilmente, però, in nessun altro Paese i destini di televisione, cinema, animazione, fumetto, pubblicità e società sono inestricabilmente legati tra loro come in Giappone.

2.1 – In Giappone

Rudimentali esperimenti nel campo dell'animazione giapponese vi furono poco dopo l'introduzione in Giappone dei primi film animati stranieri, avvenuta tra il 1909 e il 1910. Sebbene confrontando i testi⁴⁹ sull'argomento si possano talvolta riscontrare delle piccole discordanze in materia di nomi, sembra non esserci alcun dubbio sull'anno di nascita del *dōga* [動画]⁵⁰; sono del 1917 i primi film di tre “pionieri”: *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* [trad. lett.: Muzuko Imokawa, il portinaio] di Oten Shimokawa, *Saru Kani Kassen* [trad. lett.: La lotta del granchio e della scimmia] di Seitaro Kitayama e *Hanawahekonai Meitō no Maki* [trad. lett.: La nota spada di Hanawahekonai] di Jun'ichi Kouchi.

Secondo quanto suggerisce Donald Richie le radici dell'animazione giapponese vanno ricercate nella pratica ottocentesca dell'*utsushi-e* [写絵]⁵¹, sorta di evoluzione del

⁴⁹ Per quanto riguarda i primi passi dell'animazione giapponese si è fatto riferimento principalmente ai testi di tre voci autorevoli: G. Bendazzi, *op. cit.*; Jonathan Clements, Helen McCarthy, *The Anime Encyclopedia: a guide to Japanese animation since 1917*, Stone Bridge Press, 2001, Berkeley, CA; Donald Richie, *A Hundred Years of Japanese Films*, Kodansha International Ltd., 2001, Tōkyō.

⁵⁰ *Dōga*, letteralmente “immagine in movimento”, è il termine con cui fu designata l'animazione giapponese fino agli anni Cinquanta, quando fu soppiantato da *animēshon* (animazione), spesso contratto in *anime*. E' con la parola *anime* che si è usi riferirsi al prodotto d'animazione giapponese oggi in tutto il mondo, sebbene, dato il suo forte legame con la produzione di serie televisive e/o destinate all'home video (OAV, o anche OVA, ovvero “Original Anime Video”), non sarebbe forse azzardato operare una distinzione tra gli anime, strettamente legati al fenomeno della *pop culture* postbellica e certa produzione relativamente recente di animazione destinata al cinema.

⁵¹ E' sempre forte la tentazione di rintracciare le radici di nuove arti, in Giappone, lontano nel tempo e nella tradizione, soprattutto quando coinvolgono l' “occhio” (allo stesso modo spesso si usa far risalire le origini del primo fumetto in assoluto ai graffiti degli uomini nelle caverne). Nel caso del Giappone tale operazione è più che giustificata e tanto più verosimilmente esatta quando si pensa al forte carattere di “visualità” che permea la cultura giapponese, a partire dalla stessa scrittura, costituita di ideogrammi.

“teatro delle ombre cinesi”. Questo accostamento è verosimilmente legittimato dall’opera di un allievo di Kouchi, Noburo Ofuji. Egli si serviva infatti di una tecnica basata su ritagli di un particolare tipo di carta semitrasparente, il *chiyogami* [千代紙], disposti su lastre di vetro sovrapposte; il *chiyogami eiga* [映画, cinema] risulta in tal modo in un affascinante “mondo di trasparenze e ombre” (Bendazzi). Il suo cinema drammatico era rivolto esplicitamente agli adulti e il suo primo film di un certo valore, *Kujira*⁵² [trad. lett.: La balena, 1927], tra l’altro primo tentativo di sincronizzazione audio/video, fu fortemente apprezzato in Europa.

Le informazioni riguardo il primo film sonoro e il primo film a colori giapponesi sono un po’ confuse, ma certo è che Ofuji – assieme a Kenzo Masaoka e il suo *Chikara To Onna No Yononaka* [trad. lett.: Nel mondo del potere e delle donne, 1933] – ebbe un ruolo chiave nel loro sviluppo, sperimentando già nel 1929 la produzione di un film bicolore.

Sempre più, con l’avvicinarsi del conflitto mondiale, ci si accorge delle potenzialità del cartone animato come veicolo di messaggio politico. In concomitanza con l’abbandono della Lega delle Nazioni e le manovre di espansione in Manciuria, tra il 1933 e il 1936, il Giappone manifestò i primi espliciti attacchi in versione animata con

⁵² Nel 1956 ne uscirà una versione nuova a colori dal titolo *Yureisen* (Nave fantasma), il suo titolo più conosciuto.

tro le potenze straniere. E' Momotaro il ragazzo-pesca, nota figura di racconti popolari giapponesi, a incarnare l'eroe in tali film. Stava accadendo, dunque, in Giappone, qualcosa di molto simile a quanto accadeva in quegli stessi anni (o meglio poco dopo) all'altro capo del mondo. Se in America Donald Duck si faceva in quattro per convincere il popolo a sostenere la guerra pagando le tasse e aquile e bandiere a stelle e strisce troneggiavano su un Giappone fumante, oltre l'Oceano Pacifico sugli schermi Mickey Mouse veniva fatto fuori dal ragazzo-pesca.

Il principale artefice di questo tipo di film fu Mitsuyo Seo. Con il coinvolgimento americano nel conflitto, in seguito all'attacco di Pearl Harbor nel 1941, similmente a quanto fece il governo rooseveltiano, fu lo stesso governo giapponese a finanziare nuovi lavori, aumentando di conseguenza anche il controllo su di essi. Fu grazie all'appoggio della Marina che Seo poté produrre *Momotaro – Umi no Shinpei* [trad. lett.: Momotaro – Le divine truppe del mare, 1944], che può essere considerato a tutti gli effetti il primo lungometraggio animato giapponese.

La guerra fu dunque un impulso per la crescita del cinema d'animazione, ma la sconfitta del Giappone, l'aumento dei costi, la tendenza verso un nuovo realismo nel cinema portarono a una ben magra produzione di film nell'immediato periodo post-bellico. Il tema della guerra, inoltre, divenne un vero e proprio tabù e bisognerà aspettare fino agli Ottanta perché venga riaffrontato l'argomento

in film come *Hadashi no Gen* [trad. lett.: Gen a piedi nudi, 1983] di Mori Masaki e *Hotaru no Haka* [Una tomba per le lucciole, 1988] di Isao Takahata, dopo che si è ormai maturata una nuova visione vittimistica della Storia scevra da ogni discorso di responsabilità.⁵³

Secondo l'opinione di Donald Richie, già questi primi lavori “definiscono i limiti estetici del prodotto animato giapponese”⁵⁴: il riferimento immediato è alle stampe dell'Ottocento, all'opera di Hokusai e Hiroshige. In tali stampe non vi è tentativo di dare un senso di profondità alle immagini, la bidimensionalità è funzionale quanto la tridimensionalità; parimenti negli *anime*. In questi ultimi persino la naturalezza del movimento non sembra necessaria, per cui gli animatori giapponesi (come scelsero di fare Hanna & Barbera in alternativa alla costosa “animazione totale” disneiana) si sono serviti della cosiddetta “animazione limitata (o parziale)”, almeno finché gli standard, in tempi più recenti, non si sono elevati.

⁵³ “This *victim's history* is partly due to the collaborative American-Japanese efforts under the Occupation to create an image of postwar democratic Japan that would free the Japanese from an inescapable fascist and military past. By shifting the burden of responsibility for a devastating war onto the military and the government, it was felt that the slate could be wiped clean and Japan could undertake the task of rebuilding, liberated from the dark shadows of war guilt and recrimination”. In: Susan Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Palgrave, 2000, New York, N. Y., p.162

⁵⁴ D. Richie, *op. cit.*, p.248. In effetti l'osservazione di Donald Richie si rivela efficacissima per molti *anime* “commerciali” tutt'oggi, e per l'animazione giapponese in generale fino alla fine degli anni Ottanta; tuttavia a nostro parere con gli exploit di registi come Mamoru Oshii, Isao Takahata, Katsuhiro Otomo e Hayao Miyazaki nuovi canoni estetici sono venuti definendosi per certa produzione animata giapponese.

In un altro interessante accostamento di Donald Richie:

Indeed, the halting poses of ordinary Japanese animation have been compared to the series of still poses which supply the continuity of *nihon buyo*, Japanese classical dance. This kind of dance differs from, say, Western ballet, in that the moments of rest are considered the high point. In ballet, it is the dynamic movement itself (from one moment of rest to another, as it were) which defines the strength of the choreography. Anime pauses in a way reminiscent of the *ki-maru*⁵⁵ of *nihon buyo*, those poses or gestures which emphasize the beauty of shape. In both instances naturalistic movement is not a considered alternative. [...] Just as the comic manga [...] is in reality a series of storyboards, so the anime (itself film) retains the storyboard effect.⁵⁶

Il parallelo *anime/manga* [漫画]⁵⁷ non è casuale. Soprattutto gli anime seriali, quelli tanto noti al pubblico occidentale, sin dalle origini sono stati tratti da *manga* di suc-

⁵⁵ In una delle sue accezioni, tale termine può significare, secondo il Kōjien: “La forma delle cose è ben fatta nell’esatta postura. Si usa anche per la postura nel ballo” [Nota mia]

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Per *manga* si intende genericamente “fumetto giapponese”. Tuttavia sarebbe riduttivo operare una semplice traduzione della parola, sia nel suo significato originario o in quello odierno (esiste, del resto, anche il termine *komikkusu*, ovvero “comics”). La parola fu coniata nel 1814 dal noto autore di xilografie Hokusai per definire alcuni suoi “schizzi bizzarri”, in cui si possono riscontrare forti somiglianze con l’odierna arte sequenziale (ovviamente dal punto di vista estetico, al di là dell’eventuale soggetto erotico); tuttavia il suo uso nell’attuale accezione si è avuto solo nel XX sec. Preme qui mettere in evidenza il carattere distintivo dei *manga* rispetto agli altri fumetti poiché, come osserva Susan Napier (*op. cit.*, p.19): “[...] manga are not only distinctively different from American comics but they also exercise considerably wider influence in Japanese society than their American equivalents do in theirs”. E ancora; così Frederik Schodt, uno dei maggiori esperti nel campo (*Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, 1996, Berkeley, CA, p.21): “It is no exaggeration to say that one cannot understand modern Japan today without having some understanding of the role that manga play in society”.

cesso e ad essi restavano fedeli nel *character design* e nel “taglio cinematografico”. Non è errato parlare di “taglio cinematografico” anche per quanto concerne i *manga*: fu questa infatti una delle caratteristiche di cui si servì Osamu Tezuka (1928 – 1989), considerato in patria al pari di un *kami*⁵⁸ tanto da essersi guadagnato il nome di “dio del manga”, per porre le basi di tale nuovo linguaggio.⁵⁹

Certo Tezuka non era stato il primo ad applicare le tecniche cinematografiche al fumetto; in America già Will Eisner e, ancor prima, Winsor McCay con il suo *Little Nemo* avevano fatto altrettanto.⁶⁰ Tuttavia questi ultimi si servirono in particolare dell'inquadratura e della successione delle immagini come fossero fotogrammi: l'intento era sezionare una grande illustrazione in vignette (o in più illustrazioni commentate da lunghi testi, come in *Flash Gordon*) in maniera tale da generare un effetto di movimento temporale e/o spaziale. Tezuka, influenzato dal cinema di Walt Disney, di cui era fervente ammiratore (sostenne di aver visto *Bambi* ottanta volte), “rubò” al cinema la tecnica del montaggio: a dispetto del dettaglio pittorico, delle didascalie e dei mo

⁵⁸ Divinità scintoista.

⁵⁹ Sebbene la sua prima opera sia del 1947 Tezuka non fu il primo *mangaka* [漫画家, fumettista], bensì egli fu colui che gettò le basi per molte delle forme di *manga* moderno oggi esistenti. Per uno studio approfondito del *manga* dalle sue origini si veda Maria Teresa Orsi, “Il fumetto in Giappone: 1) L'evoluzione del manga dall'era Meiji alla guerra del Pacifico, 2) Dal dopoguerra al trionfo del gekiga, 3) L'evoluzione degli anni Sessanta e le ultime proposte”, in *Il Giappone*, XVIII (1978), XX (1980), XXI (1981), poi ripubblicato in Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese - Primo volume*, Musa Edizioni, 1998, Mestre, e Frederik Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, 1983, Tōkyō.

⁶⁰ Per un'analisi delle influenze tra fumetto e altri linguaggi si veda: Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, 2002, Milano. In particolare la terza parte dedicata al cinema.

nologhi-fiume contenuti in molti *comics* americani (soprattutto quelli dei supereroi), egli semplificò il disegno fino all'essenziale, nel segno della filosofia che è anche alla base della pittura giapponese tradizionale, ed eliminò l'eccesso di parole dipanando al contempo una singola azione per più e più tavole.

A dimostrazione del ferreo legame tra disegno su carta e su pellicola in Giappone, Tezuka fu tanto il padre del *manga* moderno quanto quello dell'*anime*. *Tetsuwan Atom* [*Astro Boy*], la prima serie animata televisiva giapponese, fece la sua apparizione nel 1963 e rappresentò immediatamente una rivoluzione. La grande adorazione per Disney portò Tezuka, prolifico e infaticabile autore, a desiderare di eguagliare se non superare il maestro. Tuttavia i costi proibitivi non permettevano, allora, di avvicinare neanche lontanamente il realismo dell'animazione dello Studio di Burbank. Costretto a cercare nuove soluzioni e ispirandosi alla struttura dei suoi stessi fumetti Tezuka venne creando quel nuovo linguaggio che rende gli *anime* così caratteristici: lunghi fermi immagine resi dinamici da movimenti di camera, monologhi interiori in luogo di movimento dei personaggi, reiterazione di sequenze-chiave ecc. La grande novità è l'introduzione dell'elemento psicologico, l'introspezione. Ma il valore dell'influenza disneiana sugli *anime* e Tezuka va ben oltre il mero stimolo a inventare cose nuove. Disney fu oggetto di venerazione non solo da parte di Tezuka, bensì da parte di moltissimi giapponesi. Durante la II

guerra mondiale l'importazione di materiale americano fu naturalmente bloccata, per cui la conoscenza dei cartoni Disney era molto limitata. Ma quando nel dopoguerra fu possibile ammirare *Snow White* e i primi lungometraggi disneyani fu difficile non rimanerne folgorati. E' innegabile che Walt Disney abbia avuto un ruolo di primaria importanza nel processo di formazione della *pop culture* del Giappone. Tuttavia, come spesso è accaduto nella storia di questo Paese, gli elementi esterni, una volta assimilati, vennero riproposti secondo la propria Weltanschauung.⁶¹ Un esempio valido è il modo in cui Tezuka si "appropria" e trasforma la visione disneyana di una natura antropomorfica (rendendo tuttavia un chiaro omaggio) nel suo *manga*: *Budda*.

Though Tezuka was enamored of Disney, he was also a Japanese artist steeped in a religious tradition in which nature is the locus of the sacred. In the Japanese Shintō religion, nature is the place par excellence where one can sense the awe and mystery that are the deepest evidence of the presence of the gods.⁶²

⁶¹ "[...] While yearning after the symbols of the American lifestyle – from Coca Cola and Mickey Mouse to American-sized refrigerators and automobiles – Japanese also began creating their own postwar pop culture that, while evidencing American and other foreign influences, was definitely different from its models". In: Marc Schilling, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, Weatherhill Inc., 1997, New York, N.Y., p.9

⁶² Mark Wheeler MacWilliams, "Japanese Comic Books and Religion", in Timothy Craig (a cura di), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, M. E. Sharpe, 2000, USA.

Ancora: Tezuka riteneva che gli occhi fossero il più efficace veicolo d'espressione per le emozioni (gli occhi non sono forse lo specchio dell'anima?), per cui tratteggiò i suoi personaggi con occhi grandissimi (caratteristica che si conserva ancora nell'*anime* odierno), ispirandosi direttamente ai primi personaggi Disney.⁶³ Col passare del tempo la tendenza si è invertita; mentre appaiono casi, come in *Akira*, di *anime* con protagonisti dall'aspetto caucasico, nell'ultimo decennio la Disney è tornata a mostrare nei suoi film animati, dopo lungo tempo, personaggi dai grandi occhi (quelli di Ariel in *The Little Mermaid* sono grandissimi!), probabilmente proprio sotto l'influenza degli *anime* giapponesi.⁶⁴ Ciò, d'altronde, potrebbe suonare ironico alle orecchie di molti, soprattutto alla luce delle forti polemiche scatenate dall'uscita di *The Lion King*, film per cui la Disney è stata incolpata della pesante accusa di plagio.

⁶³ Ciò smentisce l'errata opinione di molti critici e giornalisti (anche affermati) che in modo superficiale e banale hanno visto in tale scelta l'ammissione di un senso di inferiorità dei giapponesi nei confronti degli occidentali. E' piuttosto interessante chiedersi quali siano i motivi alla base della scelta (soprattutto dagli anni Ottanta in poi) di ritrarre soggetti appartenenti al ceppo asiatico con fisionomie niente affatto somiglianti a quelle reali. Gli argomenti verranno brevemente riesaminati nel capitolo 2.4.

⁶⁴ "Dopo **La Sirenetta** lo stile della Disney è tornato definitivamente allo stile dei "grossi occhi". Così vediamo come lo stile dei "grossi occhi" abbia seguito il cerchio completo, dalla Disney al Giappone e poi attraverso gli anime di nuovo alla Disney." Marc Hairston in un intervento all'interno di un seminario dal titolo "Natural Wonders" tenuto dalla prof. Pam Gossim nel marzo 1999 presso la University of Texas di Dallas. Il testo in italiano è disponibile all'indirizzo www.intercom.publinet.it/2000/mam0.htm

2.2 – La Disney dopo Walt Disney

“Vedi, Disney è per il pubblico un’immagine, qualcosa che la gente associa all’idea dello spettacolo, una sorta di prodotto di famiglia, ed è tutto accentrato sul nome Disney. [...] Vedi, io non sono più Disney. Lo ero, un tempo; ma oggi Disney è solo l’immagine di ciò che abbiamo dato al pubblico in tutti questi anni. Disney sta per qualcosa di preciso, ed è inutile spiegare al pubblico che cosa. Quando sentono parlare dei nostri film o vanno a Disneyland, sanno già di che si tratta. Sanno di doversi aspettare una certa qualità, un certo genere di divertimento. Ecco che cosa significa Disney”.⁶⁵

E’ evidente che Walt Disney fosse pienamente cosciente di aver creato un marchio: la sua firma, chiunque l’avesse o ovunque fosse stata riprodotta avrebbe avuto per sempre un inconfondibile significato. Tuttavia, sebbene si possa a buon diritto considerare la Disney una delle prime aziende (e ancor oggi la più esemplare) ad aver creato e messo in atto le dinamiche del *branding* e del *merchandising* che sono alla base del processo di globalizzazione, il significato di “marchio” ha assunto un valore sempre più peculiare nel tempo, soprattutto dagli anni Ottanta in poi. “Una delle novità caratteristiche del recente capitalismo è il suo concentrare l’attenzione sui beni immateriali. La Nike non vende scarpe, ma l’idea dello sport. [...] In che cosa si

⁶⁵ Walt Disney citato in: F. Fossati, *op. cit.*, p. 21

distingue la Disney dalle altre aziende [...]? Soprattutto il fatto che produca non tanto oggetti materiali commerciabili quanto *immagini*. [...]La Disney, molto più di quanto non succeda con Apple o Calvin Klein, non è affatto identificata con un unico settore merceologico.”⁶⁶ Il cammino dell’azienda Disney all’interno di tale percorso fino ad oggi è significativamente scandito dall’avvicinarsi al potere di alcune figure-chiave.

Negli ultimi anni prima della morte di Walt Disney il differente atteggiamento dei due fratelli nei confronti dell’azienda, quello creativo (Walt) e quello burocratico (Roy), si era sempre di più risolto in una netta separazione tra due schieramenti all’interno dell’azienda stessa; Walt aveva avuto la funzione di “controllore” e unificatore tra le due parti. Con la sua dipartita, la prima preoccupazione di Roy fu quella di mantenere quanto più stabile possibile l’equilibrio precario tra le due parti. Dimettendosi dalla carica di presidente, mise la compagnia sotto la guida di due commissioni, una esecutiva e l’altra di produzione. La prima fu composta da Roy stesso (*chairman*), Donn B. Tatum (presidente), un “uomo di Roy”, e Card Walker (vice-presidente), un “uomo di Walt”. Questo triumvirato a capo dell’azienda fu noto come la “troika Disney” e riuscì a portare avanti l’azienda a testa alta sino al 1971, anno della morte di Roy.

⁶⁶ Fabio Gadducci, Mirko Tavosanis, “I ‘diritti’ del fumetto”, in: *Fumo di China*, n.104, dicembre 2002, p.19.

Tale buon andamento è riscontrabile nell'ancora ottima qualità dei film d'animazione, da *The Jungle Book* ai due film su Winnie the Pooh a *The Aristocats* (1970). Anche il progetto di Walt Disney World fu portato a termine da Roy, poco prima della sua morte. Si trattava ad ogni modo di progetti che per la maggior parte erano nati quando Walt era ancora in vita e che potevano vantare la supervisione di Roy. Con la morte di quest'ultimo gli equilibri si spezzarono.

Il periodo che va dal 1972 al 1984 fu di transizione in ogni senso⁶⁷, anche per gli animatori allo Studio Disney. La nuova generazione era infatti restia a seguire ancora le (forse ormai obsolete) regole estetiche lasciate in eredità da Walt Disney; *The Rescuers*, del 1977, è l'ultimo film a cui partecipano, al fianco delle nuove leve, tre dei gloriosi *nine old men* ancora in attività. Sempre nel 1977 Roy Edward Disney (figlio di Roy), oramai principale azionista della compagnia, abbandonò la carica di vice-presidente conservando solo il suo posto nel consiglio d'amministrazione; in una lettera, tra numerose ragioni, metteva in evidenza "deep and irreconcilable differences with the present management".⁶⁸

⁶⁷ Alan Bryman (*op. cit.*, p. 37) mette in luce l'interessante teoria appoggiata da molti critici secondo cui l'*impasse* di questo periodo fu causato dal fatto che "the company [was] as caught in the grips of a paralysis in which a 'what would Walt have done?' litmus test was constantly applied."

⁶⁸ Citata in A. Bryman, *op. cit.*, p. 37

L'anno successivo, 1978, un altro forte smacco venne dalla squadra dei creativi. Uno dei più dotati e geniali animatori “giovani” dello Studio, Don Bluth, abbandonò; il suo gesto spinse altri sedici animatori a fare altrettanto. Nel frattempo anche Tatum aveva lasciato la sua carica di amministratore delegato, che fu occupata da Card Walker, ormai l'ultimo esponente di quella che un tempo era stata la “troika Disney”. Al fianco di Walker salì il genero di Walt Disney, Ron Miller, virtualmente un altro “uomo di Walt”. Ma nonostante questo spostamento d'asse la situazione non migliorò: una nuova lotta per il controllo dello Studio esplose proprio tra Walker e Miller.

Il pretesto fu un film dal vero sperimentale, *Tron* (1982), che si rivelò un fiasco completo e segnò il momento più nero di un declino commerciale che si protraeva ormai da quattro anni. Il pubblico sembrò non apprezzare che il marchio Disney fosse accostato a un film come *Tron*. Walker ribadiva l'importanza della tradizione Disney e del prodotto per famiglie, Miller puntava invece a una produzione cinematografica più diversificata e destinata a un pubblico più maturo, portando a modello il nuovo cinema di George Lucas e Steven Spielberg, che con film come *Jaws*, *E.T.* e *Star Wars* stavano incantando il pubblico dei giovani.

Miller non aveva tutti i torti; la Disney aveva prodotto in quegli anni film di livello mediocre e poveri di idee originali.

Inoltre, dopo *The Rescuers*, si era dovuto aspettare quattro anni per un nuovo lungometraggio animato (*The Fox and the Hound* del 1981). D'altro canto, l'operazione compiuta da Miller accelerò il processo di trasformazione della Disney. Howard Green, un portavoce della Disney, arriverà a dire, in occasione dell'uscita di *Down and Out in Beverly Hills* (1986), primo film della Disney ad essere vietato ai minori di 17 anni: "Non c'è nessuno sforzo cosciente di produrre film vietati. Soltanto, se Mazursky [regista di *Down and Out in Beverly Hills*] vuol girare una bella commedia un po' ardita, perché dirgli di no? Ormai siamo uno Studio come gli altri."⁶⁹

Alla fine del 1982 Walker diede le dimissioni e Miller poté portare avanti la sua politica, creando un nuovo canale destinato alla produzione di film per un pubblico più maturo, la Touchstone Pictures. Il primo titolo, *Splash* (1984), fu un successo di proporzioni enormi; tuttavia non bastò a salvare Miller dalla bufera che presto lo avrebbe investito.

Roy E. Disney lasciò il consiglio d'amministrazione nel marzo del 1984 (e per la prima volta sin dalla nascita dello Studio non vi era nessun Disney alla guida dell'azienda); le errate strategie e gli onerosi investimenti in progetti come EPCOT, Disney Channel (il nuovo canale satellitare della Disney) e Tokyo Disneyland facevano sentire il loro peso; eccetto casi eclatanti come *Splash* (che risultava comunque

⁶⁹ Citato in F. Fossati, *op. cit.*, p. 72

poco gradito ai “conservatori”, legati allo spirito originario di Walt), il settore della produzione cinematografica era in chiaro declino. L’azienda era indebolita a tal punto che fu vittima di due tentativi di *take-over*, termine che nel gergo finanziario definisce una scalata al pacchetto azionario.⁷⁰

Roy E. fece ritorno al consiglio d’amministrazione pochi mesi dopo averlo lasciato; Ron Miller, invece, fu costretto ad abbandonare il campo. L’azienda riuscì a contrastare i due attacchi grazie ad alcune abili manovre economiche e diplomatiche e grazie al carisma di un nuovo leader, che avrebbe cambiato ancora una volta il volto della Disney: Michael Eisner.

⁷⁰ Per un approfondimento dell’argomento si rimanda a un articolo di Andrea Pollarini (segnalato in: F. Fossati, *op. cit.*, p. 109) apparso su “Il Manifesto” del 7 ottobre 1984

2.3 – L’invasione degli *anime*

Mentre la Disney attraversava il suo momento più difficile, seppur restando un punto di riferimento (quasi l’unico punto di riferimento, si potrebbe insinuare) per le masse nel campo dell’animazione, soprattutto grazie alla pratica della riproposta dei “classici” a scadenza fissa ogni sette anni⁷¹, qualcosa di nuovo si presentava come alternativa al pubblico europeo e americano.

In Giappone l’opera di Tezuka aveva lanciato un nuovo modello e il mercato delle serie d’animazione per la televisione cominciò a crescere a velocità vertiginosa. Non solo il metodo di Tezuka diede soluzione al problema degli altissimi costi, bensì l’ampia varietà dei generi trattati nei suoi fumetti, dalla commedia alla fantascienza, dal dramma storico al racconto di denuncia, da un lato influenzò e incitò gli altri fumettisti che seguirono il suo esempio, dall’altro definì la caratteristica principale di questo nuovo mezzo d’espressione, il *manga* (e l’*anime* altro non è che l’altra faccia della medaglia). Sempre più durante gli anni Settanta e definitivamente negli anni Ottanta l’enorme varietà di *manga* portò alla creazione di riviste specializzate, ognuna con un suo proprio target: vi erano (e vi sono) *manga* per tutte le età e per tutti i gusti. Al contrario di quanto

⁷¹ Sin dai tempi di *Snow White* (anche se dall’inizio degli anni Novanta ad oggi sempre meno) la Disney adottò la politica di riproporre i grandi “classici” ogni sette anni, nella convinzione che tale era il lasso di tempo necessario affinché una nuova generazione di bambini potesse goderne al cinema. Tale politica era tanto più efficace in quanto non esistevano ancora supporti video casalinghi come il VHS e il DVD.

avviene in America, dove i *comics*, stampati su carta costosa, colorati, di numero esiguo di pagine, sono venduti a caro prezzo e spesso divengono per questo preziosi pezzi da collezione, in Giappone i *manga*, pubblicati in bianco e nero su carta di seconda mano, conservano il loro carattere di puro intrattenimento. Non stupisce che spesso tali riviste siano gettate via o lasciate in un treno della metropolitana o che vengano passate di mano in mano, una vera e propria pratica, quest'ultima, che ha preso il nome di *mawashi-yomi* [回し読み]. Sempre più sino ad oggi la società giapponese ha accettato naturalmente l'universalità di tale mezzo d'espressione. Scrive Schodt: "[...W]hat most American visitors to Japan fail to realize is that manga today are no longer a medium for children alone and that manga have become a mass medium of entertainment as common as novels or film."⁷²

Quanto appena detto per i *manga* vale anche per gli *anime*. Paradossalmente questi ultimi precedettero i primi nell'invasione del circuito mediatico occidentale. Tuttavia l'accoglienza del nuovo pubblico, spiazzato dall'inedito modo di narrare e presentare del cartone giapponese e tentato dalla facile soluzione di bollare come nocivo un prodotto che appariva "diverso" magari soltanto perché proveniente da un luogo troppo lontano e troppo sconosciuto, non fu delle più calorose.

⁷² F. Schodt, *op. cit.*, p. 52

In Italia il primo *anime*, *Chiisana Viking Vickie* [*Vicky il vichingo*], fece la sua comparsa nel 1975. L'anno successivo fu la volta di *Alps no shōjo Heidi* [*Heidi*], racconto di un'orfanella ispirato a un libro di Johanna Spyri, scrittrice svizzera. Il suo successo fu di gran lunga più eclatante delle deboli polemiche che suscitò. Il tema dell'orfano (o quantomeno la proposta di una situazione in cui la figura del genitore sia assente) è comun denominatore di numerosissimi *anime*. Scrive il critico Luca Di Martino: “Nella società giapponese, la vita di un individuo è fortemente preorganizzata dagli adulti, perciò quale potrebbe essere la maniera di vedere il mondo, vivere avventure, decidere autonomamente cosa fare, sfuggire alle punizioni, se non quello di *non avere* i genitori?”⁷³ Per gli italiani abituati al consolante cartone disneiano non fu facile accettare la dimensione drammatica di tale impostazione narrativa. Come osserva Luca Raffaelli: “E’ evidente [...] la differenza dell’*anime* con la politica disneiana, che tende a raffigurare il male come un elemento esterno alla famiglia collocando invece, nel nucleo familiare, la grande salvezza. Non è neppure un caso se dai dieci-dodici anni in su, i ragazzi [...] si interessano a quei prodotti che non temono la rappresentazione dello scontro generazionale.”⁷⁴

⁷³ Scheda redatta da Luca Di Martino in: Marco Pellitteri, *Mazinga Nostalgia*, Catelvecchi, 1999, Roma.

⁷⁴ L. Raffaelli, *op. cit.*, pp. 170-171

L'ipotesi che tali cartoni potessero non essere adatti per i figli nelle famiglie italiane potrebbe essere suffragata dall'asserzione che la nostra società era (e tuttora è) impostata in modo diverso da quella giapponese. Di fatto però sembra evidente che la televisione abbia avuto il ruolo di baby-sitter tanto in Italia quanto nel resto del mondo; palesemente i bambini italiani furono fortemente attratti dai nuovi cartoni animati e tesero a identificarsi con i loro protagonisti, così liberi di agire in uno spazio non più limitato dal controllo dell'adulto: liberi finalmente di vedere il mondo reale con i loro occhi. Il coinvolgimento era ancora più grande di quanto si possa immaginare, quando si pensi che l'*anime* ha spostato l'attenzione sul senso di responsabilità del protagonista, ovvero del potenziale spettatore, ovvero dei ragazzi. Ancora Raffaelli: "Il cartone giapponese non ha finto, come fa il cartone disneyano, che il bambino sia buono per natura. Per niente. Il bambino è anche violento, competitivo, narcisista. Il cartone giapponese l'ha detto. Drammatizzandolo, naturalmente, inscatolando la constatazione in confezioni narrative di forza epica."⁷⁵

Il senso di responsabilità diviene più pesante in un altro filone degli *anime*, quello robotico, in cui i ragazzi protagonisti, rinchiusi dentro corazze o enormi robot che a un tempo li proteggono e li fanno più forti (e la metafora è esplicita, il ragazzo si "maschera" da adulto), hanno il com-

⁷⁵ Ivi., p. 173

pito di difendere addirittura l'intero pianeta da forze aliene.⁷⁶ Nel 1978 approdò in Europa (prima in Francia col nome di *Goldorak* e poi in Italia dove divenne *Atlas Ufo Robot*) il primo di una lunga serie di *anime* su orfani e robot, *UFO Robot Grendizer*, universalmente noto agli italiani come "Goldrake".

Le motivazioni che resero i cartoni animati giapponesi tanto appetibili per le emittenti televisive erano fondamentalmente due. Da una parte ci fu davvero, da parte di alcuni addetti ai lavori, un sincero entusiasmo per il nuovo prodotto, come dimostra questa testimonianza di Sergio Trincheri, esperto di fumetti e *cartoon*, che riferisce la "scoperta" di Nicoletta Artom, curatrice della trasmissione RAI che trasmise il suddetto *anime*:

"Sergio, ho visto dei cartoni animati giapponesi... incredibili... una cosa nuovissima... mai vista... non si può dire nemmeno che siano fantascienza! E' un mondo di robot, pilotati da esseri umani. Che si trasformano. Volano. Uomini che diventano macchine... si dividono in due..." [...] Nicoletta è su di giri, co-

⁷⁶ Le letture possono essere ovviamente molteplici. L'alieno potrebbe rappresentare lo "straniero", che semplicemente in quanto "diverso" va eliminato; oppure potrebbe essere lo stesso adulto, del quale il ragazzo si dovrebbe liberare. Tuttavia al di là di tali interpretazioni nazionalistiche o psicopedagogiche, troppo fantasiose, nei primi lavori di questo genere è più pertinente l'equazione alieno = Male. In tal modo il cartone animato rappresenta un ottimo antidoto alle paure ancestrali del bambino, al pari dell'eliminazione della strega in *Snow White* di Walt Disney. Nel tempo, però, la struttura drammatica dell'*anime* ha concesso la possibilità di sviluppare e rendere più intricato il rapporto tra Bene e Male. Allontanandosi dal manicheismo disneyano, molti *anime* più recenti e soprattutto i film di Miyazaki mostrano personaggi psicologicamente più complessi e non sempre nettamente schierati. Se ne riparerà in seguito.

me non le capitava da tempo. Mi mostra in moviola un episodio di questi Atlas UFO-Robot e devo dire che resto impressionato dalla suspense che i giapponesi riescono a suscitare con mezzi tutto sommato modesti: truka, montaggio e animazione parziale.”⁷⁷

Ma, come osserva attentamente Marco Pellitteri, ciò che influì maggiormente fu “il cambiamento legislativo che portò nel 1976 alla moltiplicazione delle emittenti private nazionali e – soprattutto – locali [...], con la necessità di riempire al più presto ore e ore di programmazione ancora vacanti, e dunque la ricerca di programmi già pronti, poco costosi e di discreta qualità.”⁷⁸ *UFO Robot* non solo possedeva tutti i requisiti appena elencati, ma riscosse anche un immenso successo di pubblico, cosa che portò, in particolare tra il 1978 e il 1983, a una vera e propria invasione⁷⁹. Ad essa si accompagnò un ricco *merchandising* legato ai nuovi eroi, soprattutto nel campo dei giocattoli dedicati ai robot,

⁷⁷ Sergio Trincherò, *Vita col fumetto*, L'oasi editoriale, 1983, Firenze, citato in: L. Raffaelli, *op. cit.*, p. 148

⁷⁸ Marco Pellitteri, *op. cit.*, p. 252

⁷⁹ La vera novità portata dagli *anime*, come già accennato prima, consisteva nella vasta varietà dei generi con cui si presentò: alle storie di orfanelli e di robot in difesa contro attacchi alieni si affiancarono commedie demenziali o romantiche, storie da *feuilleton*, di fantascienza, d'avventura, drammi storici; nacquero nuove tipologie di personaggi ricorrenti come le maghette o i simpatici mostriciattoli nelle storie dedicate ai più piccoli; alcuni tipi di *anime* svilupparono addirittura un proprio “sottolinguaggio”, con regole canonizzate, come ad esempio quelli appartenenti al genere “sportivo”, e furono tra i più bersagliati dalle polemiche per il loro invito all'agonismo e al sacrificio del singolo per il bene del gruppo, concetto caro ai giapponesi ma troppo lontano dalla nostra cultura.

che potevano trasformarsi, essere smontati e rimontati, suscitando un particolare fascino nei bambini.⁸⁰

Eppure, nonostante il successo, i cartoni animati giapponesi furono sin dalla prima apparizione oggetto degli attacchi di giornalisti e genitori, con l'accusa principale, tra le tante, di essere troppo violenti; già nello stesso 1978 ci fu, immediata, un'interpellanza parlamentare in proposito. Alla base di questi comportamenti vi erano (e purtroppo ancora oggi, talvolta, vi sono) pesanti pregiudizi e scarsa conoscenza della cultura madre del prodotto attaccato. Tali pregiudizi arrivarono a colpire anche saggisti che si affrettarono in inconcludenti valutazioni estetiche. Per dare un'idea della superficialità del lavoro critico di alcuni di questi detrattori, ci si servirà di brani tratti da *Guida al cinema di animazione – Fantasie e tecniche da Walt Disney all'elettronica*, Editori Riuniti, pubblicato nel 1983 e scritto da Daniele Lombardo, autore di cartoni animati per la RAI ed esperto didattico nelle scuole dell'obbligo. Passando dal "giocattolo tradizionale" al "più potente e meccanicamente più elaborato robot", Lombardo si serve del film *Tron* come *trait d'union* tra Disney e i cartoni giapponesi:

Alcune delle più suggestive immagini [di *Tron*] sono state elaborate direttamente dal *computer*, un robot. Questa tecnica è già stata sperimentata dai cartonisti

⁸⁰ Dopo la "caccia alle streghe" anche il mercato dei giocattoli venne colpito. Oggi sono molti gli appassionati e i nostalgici dei vecchi cartoni anni Settanta e Ottanta disposti a pagare cifre esorbitanti per tali introvabili giocattoli, divenuti a tutti gli effetti pezzi da collezione.

giapponesi le cui produzioni hanno da tempo invaso i teleschermi di mezzo mondo. I protagonisti dei film giapponesi sono robot (il più famoso è Mazinga) che si ritrovano puntualmente nelle vetrine dei negozi di giocattoli.

Proprio perché sono stati progettati da *computer*, questi cartoni animati presentano un'impressionante omogeneità di situazioni, passaggi visivi, gesti, espressioni, ecc. (p.29)

E' palese in queste righe l'avversione verso il "nuovo", contro il computer, oggetto che, come già detto, agli inizi degli anni Ottanta andava sviluppandosi sempre più velocemente e cominciava a diffondersi, anche nelle case della gente, pur restando le sue potenzialità sostanzialmente sconosciute ai più, e per questo temibili. I pregiudizi portano Lombardo a rinnegare gli stessi personaggi Disney che aveva poco prima tanto elogiato; continua infatti il passo su citato scrivendo: "La stessa freddezza emanata da certi robot colpisce il visitatore dei due grandi parchi progettati e realizzati da Disney" (p.29). Poco più avanti egli arriva a constatare, dopo la visita ai due parchi, che "molte delle emozioni alle quali mi ero abbandonato guardando con passione quei film non erano altro che il risultato, calcolato in precedenza, di ingranaggi programmati e azionati a freddo." (p.30) Talvolta la critica si traduce quasi in un complimento indiretto.

Così in un commento a un'immagine di Mazinga:

L'introduzione dell'elettronica nella produzione dei cartoni animati ha prodotto cambiamenti rilevanti sul tratto del disegno; mancano tutte le imperfezioni, l'imprevedibilità, le soluzioni geniali dei vecchi sistemi d'animazione. (p.85)

All'opposto, soprattutto negli Studi agli esordi dell'*anime*, l'animazione giapponese è stata fino a tempi recenti fin troppo povera di mezzi, motivo principale per cui gli autori furono costretti a sperimentare nuove tecniche, che divennero il principale segno distintivo del cartone *made in Japan*. Ma persino le scelte estetiche di diretta derivazione disneiana, come quella dei grandi occhi cui si è già accennato, vengono travisate, come mostra il seguente passaggio a proposito del personaggio di Heidi:

[...L]a caratteristica di questa "bambina animata", protagonista di una storia piena di spunti umani e fantastici, è quella di muoversi e, soprattutto, di esprimere le sue emozioni nella stessa maniera in cui potrebbe farlo un robot. Il più delle volte, per esprimere noia, meraviglia o dolore, non fa altro che spalancare vistosamente gli occhi e la bocca che viene così ad occupare buona parte del viso. Heidi si ritrova così ad assumere espressioni sgradevoli che contrastano tra l'altro con i tratti limpidi e semplici che disegnano la sua figura. (p.86)

La cosa che più stupisce è che a puntare il dito siano stati anche autorevoli giornalisti e scrittori come Goffredo Fofi, Morando Morandini e Gianni Volpi nella loro *Storia del cinema*; ed Emanuele Pirella, Vincenzo Cerami, Antonio Faeti, Furio Colombo, Vittorio Zucconi. Con il passare del tempo, ancora fino a pochi anni fa, agli *anime* si è imputata la colpa di casi di epilessia, di incitamento all'omosessualità, delle stragi post-discoteca, dei sassi lanciati dai cavalcavia e via dicendo.⁸¹

Dopo il primo *boom*, fino al 1983, i ritmi d'importazione rallentarono. Ciò fu forse dovuto al fatto che serie concepite per una scadenza settimanale venivano proposte quotidianamente su molti canali privati. Tutti vollero cogliere l'attimo e il risultato della forte speculazione fu l'esaurimento (relativo) di una ricca fonte di materiale, che veniva quindi riproposto più volte nell'arco di un anno.

Proprio in quegli anni, però, in Giappone, con la diffusione del videoregistratore e la creazione di un mercato per l'home video che permetteva una maggiore elasticità nella scelta del tipo di produzioni, i titoli si moltiplicarono. “La seconda invasione giunge quindi negli anni novanta e coinvolge mezzo globo, non sfuggono infatti il resto d'Europa e gli Stati Uniti, Asia e Sud America.”⁸²

⁸¹ Per un confronto diretto con brani tratti da interventi dei su citati giornalisti, si veda in particolare L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, op. cit., pp.153-156 e M. Pellitteri, *Mazinga Nostalgia*, op. cit., Parte seconda, capitolo III.

⁸² Davide Castellazzi, *Animeland – Viaggio tra i cartoni made in Japan*, Tarab Edizioni, 1999, Firenze, p.7

Parallelamente a questa “seconda invasione” in Italia vennero introdotti i primi *manga*. Principale artefice di tale operazione fu un gruppo di quattro ragazzi: Massimiliano De Giovanni, Andrea Baricordi, Andrea Pietroni e Barbara De Rossi, meglio noti come i Kappa Boys. Va loro riconosciuto senz’altro il merito di avere osato lanciandosi in scelte editoriali “pericolose”, senza la sicurezza di un riscontro di pubblico su un terreno ancora vergine. Una di queste scelte fu la pubblicazione, per la prima volta, di un *manga*, *Dragonball* di Akira Toriyama, nel rispetto della lettura “alla giapponese”, ovvero sfogliando l’albo e leggendo le vignette da destra verso sinistra. Il successo del fumetto rese palese che una nuova figura di fan era nata⁸³: i singoli appassionati formarono gruppo e il gruppo chiese che venisse riconosciuto anche in Italia che gli *anime* non sono tutti per bambini, anzi che la maggior parte di essi si rivolge a un pubblico adolescenziale.

Questa “coscienza di classe” permise agli appassionati di unire le proprie voci e denunciare i tagli che metodicamente venivano operati sulle nuove serie importate dalla Fininvest (ora Mediaset), scatenando forti polemiche. In effetti l’ “adattamento” a cui i nuovi cartoni animati venivano sottoposti, sotto la guida della responsabile Alessandra Valeri Manera, si risolveva talvolta in una vera e propria cen-

⁸³ Gli appassionati più ferventi amano definirsi *otaku*. Sebbene oggi sia usata un po’ ovunque nel mondo occidentale con la semplice accezione di *fan*, l’uso denigratorio di tale parola da parte dei giornali giapponesi per descrivere una generazione giovane sciatta e complessata ha reso il suo significato talvolta ambiguo. Cfr. F. Schodt, *op. cit.*, p. 43 e segg.

sura, secondo cui andavano eliminate o modificate (oltre ovviamente ai nomi dei protagonisti) scene in cui apparissero caratteri giapponesi, o sangue, o allusioni sessuali, o anche riferimenti a religioni diverse da quella cattolica. Caso esemplare fu la serie *Kimagure Orange Road* [tr. lett.: La capricciosa strada degli aranci], da noi tradotta col titolo *E' quasi magia, Johnny*. Sui numeri 28 e 29 di *Kappa Magazine* dell'ottobre e novembre 1994 fu pubblicato un dossier in cui ogni singola censura viene analizzata⁸⁴; così nella breve introduzione:

Quarantotto episodi televisivi (di cui due inediti), otto OAV (Original Anime Video) e un lungometraggio cinematografico, per un totale di circa venti ore di animazione, sono stati attentamente scandagliati e confrontati con l'adattamento italiano: oltre il dieci per cento della produzione è stata censurata. Se vogliamo essere fiscali, siamo stati privati complessivamente di 2 ore, 16 minuti e 10 secondi di buona animazione. Alla colonna sonora non è toccata una sorte migliore: oltre 33 minuti di musiche e canzoni sono stati abilmente eliminati.

Nonostante possano permanere pregiudizi ancora oggi nel giudicare un prodotto che non si conosce, il timore più grande resta quello nei confronti della censura, soprattutto quando intervenga per normalizzare e uniformare, mentre

⁸⁴ Cfr. anche il sito www.orangeroad.it

andrebbe lasciato spazio all'esaltazione delle differenti culture, del loro fascino e della loro unicità. Fortunatamente, da un lato la diffusione di supporti quali il videoregistratore, i lettori multimediali e DVD, internet, che permettono una maggiore libertà di diffusione, dall'altro l'affermazione di un cinema d'animazione giapponese a livello internazionale, come dimostra la presenza costante ai più prestigiosi festival, lasciano sperare che anche in Italia presto sarà abbandonata ogni forma di chiusura nei confronti di questo mezzo espressivo, l'*anime*.

2.4 – Gli *anime*, l'identità del soggetto

Da una ricerca condotta da Susan Napier attraverso questionari e corrispondenza tra il 1998 e il 1999 sulla figura del fan di *anime* in America, si può, confrontando il profilo che ne è scaturito con il modello di *otaku* italiano, verosimilmente pensare che i fan di *anime* in tutto il mondo occidentale hanno molto in comune. In ambito universitario c'è una buona parte di studenti di giapponese che siano stati spinti a scegliere tale lingua proprio dalla passione verso gli *anime* e i *manga*. Riguardo cosa avessero appreso della società giapponese attraverso gli *anime*, alcuni degli intervistati hanno messo in evidenza l'apprendimento o un miglioramento della lingua; tuttavia, altre risposte sono apparse “often quite funny, [...] perhaps not always likely to gladden the hearts of academics involved in Japan. [...] If the respondents based their knowledge of Japan solely on anime, such knowledge would tend toward the haphazard and the bizarre.”⁸⁵ Non è raro che, anche tra gli appassionati, gli *anime* vengano considerati come “specchio” della società giapponese, incorrendo in un errore e ricavandone un'immagine distorta. Infatti sebbene gli *anime* presentino spesso situazioni prettamente specifiche, tanto culturalmente quanto geograficamente, essi mettono in discussione più che rafforzare l'identità culturale giapponese. Ciò avviene soprattutto perché più che della società giapponese gli *ani-*

⁸⁵ Susan Napier, *op. cit.*, p.254

me rappresentano il riflesso di un “mondo altro”. Non sorprende dunque che sia proprio questa loro caratteristica (che in un certo senso li rende universali) ad attrarre la maggior parte dei fan in tutto il mondo. Ancora Susan Napier a proposito della sua indagine: “[..I]t appears that it is the “Otherness” of anime rather than its specific “Japanese-ness” that is one of its fundamental appeals to the fans.”⁸⁶

Dalla seconda metà degli anni Ottanta in poi, tale crisi d’identità, che talvolta si traduce, attraverso canali diversi, in una forma di resistenza contro lo stato delle cose in Giappone⁸⁷, risulta sempre più evidente nei prodotti disegnati e animati destinati tanto alle ragazze (*shōjo*, 少女) quanto ai ragazzi (*shōnen*, 少年). Un primo valido esempio di rifiuto dei valori sociali costituiti è rappresentato proprio dagli *shōjo manga*, spesso accostati al cosiddetto “stile *kawaii*”⁸⁸, stile che appartiene anche ad altri prodotti⁸⁹ non destinati specificatamente al solo pubblico femminile. Sebbene rivolto in principio a teen-ager, soprattutto ragazze, il

⁸⁶ Ivi, p.255

⁸⁷ Per un approfondimento sull’*anime* come forma di resistenza all’autorità dello Stato giapponese, cfr. Sean Boden, “Resistance to the Japanese State through Popular Culture”, disponibile all’indirizzo www.nausicaa.net/miyazaki/essay, e Isolde Standish, “Akira, Postmodernism and Resistance”, in: Dolores P. Martinez (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture – Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cabridge University Press, 1998, New York, N.Y.

⁸⁸ “Kawaii or ‘cute’ essentially means childlike; it celebrates sweet, adorable, innocent, pure, simple, genuine, gentle, vulnerable, weak, and inexperienced social behaviour and physical appearances.” In: Sharon Kinsella, “Cuties in Japan”, in: Lise Skov, Brian Moeran (a cura di), *Women Media and Consumption in Japan*, University of Hawaii Press, 1995, Honolulu, Hawaii, p.220.

⁸⁹ Le icone simbolo dello “stile *kawaii*”, che possono dare al lettore occidentale un’idea di tale stile di vita, sono i personaggi della Sanrio, come ad esempio *Hello Kitty*. Si può dire che la cultura *kawaii* nasca all’inizio degli anni Settanta proprio grazie ai prodotti della Sanrio.

fenomeno del *kawaii* si è intensificato a dismisura negli anni Ottanta, arrivando a interessare una grossa fetta della popolazione giapponese di ambo i sessi di età compresa tra i diciotto e i trent'anni. Nell'interessante saggio "Cuties in Japan", la ricercatrice Sharon Kinsella mostra il carattere antisociale di tale cultura, che si espande sempre più minacciando la cultura tradizionale:

As Disney romanticised nature in relation to industrial society, so Japanese cuteness romanticised childhood in relation to adulthood. By idolising their childhood and remnant childishness, young Japanese people implicitly damned their individual futures as adults in society. Condemning adulthood was an individualized and limited way of condemning society generally.⁹⁰

La fuga nel mondo dell'infanzia altro non è che fuga in un mondo idealizzato, e *manga* e *anime* si offrono come "mondo altro" perfetto in cui trovare riparo. Il regista Mamoru Oshii, in una discussione con il critico Toshiya Ueno,⁹¹ insiste sull'aspetto *mukokuseki* [無国籍] dell'*anime*. *Mukokuseki* si può rendere con "apolide", o "privo di nazionalità"; ma quando Oshii sostiene che gli animatori sono in grado di rendere gli *anime* un "mondo altro" in quanto essi stessi "apolidi", imprime al termine una valenza più profonda, in netta contrapposizione con un altro ancora più

⁹⁰ Sharon Kinsella, *op. cit.*, p.241

⁹¹ Mamoru Oshii, Toshiya Ueno, Kazunori Itō, "Eiga to wa jitsu wa animēshon datta", in: *Yurika* 28, n.9 (Agosto 1996). Ne parla Susan Napier, *op. cit.*

caro ai giapponesi, *furusato* [古里], ovvero “villaggio natìo”. Jerome Shapiro sostiene che “the cult of furusato renders Japan’s exceptionalism absolute”⁹², riferendosi con ciò all’accentuazione di quel presunto sentimento nazionalista post-bellico, che esalta l’unicità del popolo giapponese, il cui studio, la cui definizione, va sotto il nome di *Nihonjinron*⁹³ [日本人論]. Con l’uso della parola *mukokuseki* Oshii dunque sottolinea quanto sia distante il prodotto *anime* da qualunque altro prodotto della cultura tradizionale giapponese.

Uno degli effetti più immediatamente riconoscibili del carattere *mukokuseki* dell’*anime* è la rappresentazione grafica dei personaggi, ovvero del tipo giapponese, che risultano estremamente stilizzati e poco riconoscibili tanto come “orientali” quanto come “occidentali”; potremmo dire disegnati secondo uno stile che sia proprio dell’*anime* soltanto. Sembra quasi che gli stessi animatori si rendano conto, nel conservare questo tratto caratteristico, di andare incontro alle esigenze del pubblico.⁹⁴

⁹² Jerome F. Shapiro, *Atomic bomb cinema: the apocalyptic imagination on film*, Routledge, 2002, New York, p.270

⁹³ La letteratura su tale argomento è vastissima. Per un primo approccio all’argomento, di stampo comparatistico, si consiglia: Lynn Revell, “Nihonjinron: made in USA”, in: Phil Hammond (a cura di), *Cultural Difference, Media Memories: Anglo-American Images of Japan*, Cassell, 1997, London.

⁹⁴ Ancora in S. Napier (*op. cit.*, p.25) sono citate due asserzioni, una di Miyazaki, l’altra di Oshii, secondo cui “i giapponesi odiano le loro stesse facce” e si sforzano di “evadere il fatto di essere giapponesi”.

Osserva il critico Satō Kenji:

Bent on achieving the goals of modernization and westernization, the Japanese have rejected their own history and traditions and sought to become *Nihon-jin-banare* (de-Japanized) – a generally complimentary term implying that one looks or acts more like a Westerner and a Caucasian than the average.

This becomes clear if we take a look at the animated characters that feature in *anime*. Physically, they are “de-Japanized Japanese”[...] ⁹⁵

Ciò non prova il supposto (da molti, soprattutto in Italia) sentimento d’invidia e d’imitazione del modello occidentale da parte dei giapponesi (il personaggio occidentale, nei *manga* e negli *anime*, possiede infatti a sua volta, graficamente, peculiari caratteristiche più o meno definite e stereotipate); piuttosto una volta di più mette in luce il desiderio, l’aspirazione a quel mondo ideale sinora citato, identificato nell’animazione. E’ plausibile immaginare, spingendoci oltre, che tale esigenza si stia estendendo al di fuori del Giappone e appartenga a un’intera generazione di giovani nel mondo, dove lo sviluppo della Rete viene creando quello che potremmo chiamare un vero e proprio “regno dell’apolidia”.

⁹⁵ Satō Kenji, “More animated than life”, in *Japan Echo* 24, n.5 (dicembre 1997), p.51. L’articolo è stato pubblicato anche su *Kyōto Journal*, n.41 (estate 1999) e in una versione lievemente riveduta e ampliata su *Kyōto Journal*, n.46, disponibile in rete all’indirizzo <http://www.kampo.co.jp/kyoto-journal/media/animated.html>

Il cinema d'animazione si presta perfettamente ad esprimere e concretizzare visivamente tali spinte ideali e forse anche questo spiega in parte l'impiego sempre più massiccio di effetti digitali nel cinema in tutto il mondo, alla ricerca del perfetto connubio tra imprevedibilità attorale e controllo registico totale. Ancora Kenji:

[..E]ver since the huge international box office success of *Star Wars* [...] a growing number of Hollywood's major productions have been movies that might best be described as "live-action *anime*". [...] From this it might be deduced that the gap between physical reality and people's image of it is widening in countries other than Japan as well.⁹⁶

Nel cinema dal vero occidentale, principalmente in quello americano, la crisi del soggetto è resa sullo schermo attraverso la deformazione, il taglio, il disfacimento del corpo. Così Franco La Polla nell'introduzione a una raccolta di saggi sul "corpo che svanisce" nel cinema contemporaneo:

Il nostro mondo non ci piace più. O almeno così sembra dal momento che abbiamo rinunciato ai punti di riferimento d'un tempo, alla tradizionale nozione di corpo, alle componenti tranquillizzanti della nostra identità.⁹⁷

⁹⁶ Ivi, p.53.

⁹⁷ Franco La Polla, "The Body Vanishes", in: Franco La Polla (a cura di), *The Body Vanishes – La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Lindau, 2000, Torino, p.7.

E nel suo abituale riflettere su stesso, lo stesso cinema si fa oggetto-corpo, mutilato, contaminato, alla ricerca di un'identità.

L'incertezza dell'identità è anche all'origine delle contaminazioni di questo cinema [...] Alla vecchia negoziazione fra letteratura e cinema si sono aggiunte quelle con i fumetti [...], l'arte figurativa [...], il cartoon [...] ⁹⁸

A dimostrazione dell'universalità di tale "incertezza dell'identità", molti degli *anime* più conosciuti in Occidente mettono in scena le metamorfosi e l'annullamento del corpo (pare anzi che questi *anime* vadano oltre, ponendo ottimisticamente un accento sulla volontà di rinascita, o di trasformazione, ma in qualcosa di altro dal semplice corpo umano, di più alto, più ideale). Primo fra tutti, *Akira* [id.] (1988) di Katsuhiro Otomo, sebbene possa sembrare all'apparenza un semplice racconto fantascientifico di ambientazione post-atomica, è un'incisiva riflessione sull'individuo e sulla confusione del giovane riguardo il suo ruolo nella società contemporanea. ⁹⁹

⁹⁸ Ivi, p.8.

⁹⁹ Jerome Shapiro introduce l'hitchcockiano termine *MacGuffin* come "a plot device that moves the narrative along by sweeping the characters and the film's spectators into events beyond their control, while by the end of the film the device appears to be relatively unimportant" (*op. cit.* p.60). Sfatando l'ennesimo falso mito secondo cui nei cartoni giapponesi è frequente lo scenario post-atomico semplicemente a causa di una mera ossessione riguardo la bomba, Shapiro osserva: "As in American atomic bomb cinema, Japanese films frequently use the bomb as a MacGuffin to explore other issues. [...] The bomb allows for an exploration of adolescent crises and fantasies about empowerment, rebirth, and regeneration within the contemporary Japanese sociocultural context." (Ivi, p.258)

Nella scena finale Tetsuo, uno dei ragazzi protagonisti, subisce una metamorfosi mostruosa ingigantendosi a dismisura e inghiottendo tutto ciò che le sue carni incontrano lungo il cammino: l'amico, l'amata, il nemico, lo stadio olimpico in cui si trova; fino a diventare un'esplosione che distrugge l'intera città. Giunto all'ultimo stadio della metamorfosi egli diventa un minuscolo punto di luce che si spegne nella mano dell'amico Kaneda. Il film si conclude con lo spettatore proiettato in un raggio di luce mentre si sente, in *off*, la voce di Tetsuo declamare: "Io sono Tetsuo".

Una diversa soluzione offre *Kōkaku Kidōtai* [*Ghost in the Shell*] (1995) di Mamoru Oshii. Come suggerisce già *in nuce* il titolo in inglese, la protagonista della storia, Motoko Kusanagi, un agente cyborg dalle fattezze femminili, è puramente un'anima (fantasma, in quanto priva di ricordi propri) vivente in un corpo vuoto, un involucro. Osserva La Polla:

Il corpo insomma come soggetto pensante e agente è stato svalutato [...] Sede del pensiero in passato, ora esso è soltanto involucro esteriore: come a dire che comunque il pensiero sta altrove. Dove? ci domandiamo. Nel chip di un computer, forse.¹⁰⁰

Il film si conclude con Kusanagi che, a caccia del "signore delle marionette", essere fatto di pura energia, intelligenza artificiale priva di un corpo, decide di fondersi con

¹⁰⁰ Franco La Polla, *op. cit.*, p.9

esso in un corpo nuovo, alla ricerca di un'evoluzione in un essere superiore.

Infine *Neon Genesis Evangelion* [id.] (26 episodi, 1995-96) di Hideaki Annō, che in modo riduttivo potremmo dire appartenente al genere dei robot, rappresenta un caso eccezionale. In questa serie Annō non solo mostra visivamente il laceramento dei corpi, l'occultazione dei corpi (i bambini racchiusi nelle bio-armature), la sparizione dei corpi (nell'episodio 20 il protagonista Shinji è letteralmente assorbito dalla sua bio-armatura, divenendo tutt'uno con l'anima della madre), ma opera sull'oggetto-*anime* disgregandolo dall'interno. Quella che per buona parte sembra una qualunque serie non diversa dalle tante altre se non per la sua qualità grafica, dal sedicesimo episodio in poi si trasforma sempre più vorticosamente in un delirio onirico quasi incomprensibile. Annō distrugge, dopo essersene servito, la solida struttura dell'*anime* e con essa tutti i pilastri su cui si basa la sua formula ormai troppo abusata; fino ad arrivare, negli ultimi due episodi, ad abbandonare il filo della storia di punto in bianco e senza dare alcun finale o spiegazione, concludendo con una pura speculazione filosofica di stampo esistenzialista, in cui il soggetto arriva alla coscienza che è egli stesso il creatore degli infiniti mondi possibili (compresi quello reale o quello degli *anime*) e delle infinite possibilità di relazionarsi con l'altro.

Risulta evidente che durante gli anni Novanta, parallelamente a una smodata produzione di serie e film per la tv e per l'home video che si è tradotta in un appiattimento degli stili e un impoverimento qualitativo dei prodotti, è andata crescendo l'esigenza in alcuni autori di uscire dai limiti angusti dell'industria dell'*anime*, maturando nuovi stili e rifiutando tale etichetta per le loro opere. Tra questi autori il più rappresentativo è senz'altro Hayao Miyazaki, il cui percorso lo ha portato ad essere considerato, oggi, un grande maestro della cinematografia mondiale. Il cinema *sui generis* di Miyazaki ha un sapore quasi inspiegabilmente universale, riconosciuto e apprezzato per questo ovunque nel mondo; dall'altro lato, sembra fondere paradossalmente tanto il carattere *mukokuseki* dell'*anime* con il sentimento di *furusato* cui si è prima accennato, riuscendo a conservare tanto la sua universalità quanto il suo carattere di prodotto locale resistente all'uniformante società globale.

2.5 – La Disney (e nuove realtà), oggi

Con Michael Eisner e Frank Wells alla guida della presto neo-ribattezzata Walt Disney Company, un forte vento di cambiamento prese a spirare all'interno dell'azienda, che raggiunse il più netto momento di cesura con il passato, mutando drasticamente il proprio volto. Una delle prime scelte felici di Eisner fu quella di chiamare dalla Paramount il suo ex-collega Jeffrey Katzenberg. Il trio così formato attuò una vera e propria rivoluzione alla Disney.

Tale rivoluzione fu totale: oltre ad un ferreo controllo economico e un'ineccepibile strategia finanziaria, Eisner e Wells intervennero allo stesso tempo in ogni campo. Furono diminuiti gli investimenti sulla tv via cavo (Disney Channel) e riprese le programmazioni settimanali sul network nazionale, ottima vetrina pubblicitaria; i parchi a tema, oltre ad essere ampliati, cominciarono ad essere pubblicizzati attraverso vari canali, cosa mai avvenuta prima; dopo l'esperienza negativa di Tokyo Disneyland, dei cui profitti alla Disney spettava solo tra il 5 e il 10 per cento, venne messo in cantiere il progetto per EuroDisney (poi Disneyland Paris, inaugurato nel 1992), da cui la Disney avrebbe ricavato il 49 per cento degli interessi; per la produzione di film dal vero si attuò una politica basata sulla scrittura di sceneggiature forti e sull'ingaggio di star a basso costo; si prestò maggiore attenzione al mercato dell'home video, che grazie ai "classici" dell'animazione divenne uno dei princi-

pali investimenti della Disney; si tornò a dare lustro e una maggiore spinta produttiva ai film d'animazione, ben presto presentati al pubblico a scadenza annuale. Sono solo alcune delle manovre che permisero ad Eisner di raddoppiare, in due anni, gli introiti annuali dell'azienda.

Gli effetti dell'intervento di Eisner si riflettono nitidamente nella produzione cinematografica, soprattutto quella animata. Nonostante l'insuccesso di *The Black Cauldron* (1985),¹⁰¹ prodotto ancora in parte figlio della vecchia guardia, titoli come *The Great Mouse Detective* (1986) e *Oliver & Company* (1988) mostrano un livello di qualità piuttosto mediocre. Ma sono gli anni 1988-89 a segnare una vera e propria svolta artistica per la nuova Disney.

Del 1988 è *Who Framed Roger Rabbit?* di Robert Zemeckis, pietra miliare della storia del cinema. Vi sono tre aspetti in particolare, al di là delle molteplici possibilità di analisi critica¹⁰² cui si presta e dell'enorme successo che riscosse, che rendono questo film importante. Primo: rappresenta una delle prime aperture totali della Disney a studi esterni (accanto ai personaggi Disney nel film appaiono personaggi dei Warner Bros, dei Fleischer...) e il frutto di

¹⁰¹ In realtà *The Black Cauldron* è un film di buona fattura, opera degli animatori cosiddetti della "seconda generazione". Tuttavia i suoi toni fortemente oscuri, che gli procurarono anche il divieto di visione ai minori non accompagnati, ne fanno un prodotto quasi antidisneyano. Il film fu presto eliminato dal circuito di distribuzione e mai più riproposto. Inoltre, per "tappare" quanto prima la "falla" che era stata aperta, l'equipe di animatori che lavorava a *The Great Mouse Detective* fu costretta a completarne la realizzazione nella metà del tempo necessario.

¹⁰² Piuttosto interessante è: Angelo Conforti, Flavio De Bernardinis, Giorgio Simonelli, "Dossier Roger Rabbit – Lo spettatore tra paradossi e miliardi" in Giannalberto Bendazzi, Guido Michelone (a cura di), *Il movimento creato – Studi e documenti sul cinema d'animazione*, Pluriverso, 1993, Torino.

un'abile manovra attrattiva nei confronti dei giovani invaghiti da nomi cult come Spielberg (produttore con la Amblin), Lucas (con la sua Industrial Light & Magic) e Zemeckis (reduce da *Back To the Future*). Secondo: *Roger Rabbit* è allo stesso tempo il punto di arrivo, l'acme, di un percorso che comincia da Disney ai tempi della sua *Alice's Wonderland* e anche prima (ricordiamo la serie *Out of the Inkwell* dei fratelli Fleischer), e il punto di partenza per un nuovo cinema hollywoodiano che ha ampiamente varcato le frontiere nel processo di integrazione tra attori ed effetti speciali.¹⁰³ Terzo: il film è un'ironica (ma oggi non diremo più tanto ironica) riflessione sull'uomo che si batte per la conservazione del mondo delle favole, che aspira a far parte della città ove non si muore mai, e sul cartone che vuole essere "animato" non solo in quanto semovente, ma perché dotato di un' "anima". Pietra miliare dunque tanto per il cinema in generale quanto per l'animazione. Scrive Paolo Mereghetti:

[...E'] il film che ha rivoluzionato la tecnica cinematografica [...], ma ha anche ridato fiato a un genere, l'animazione, che sembrava dimenticato.¹⁰⁴

¹⁰³ Riguardo quest'aspetto dell'evoluzione di Hollywood dagli anni Novanta in poi, è interessante un'osservazione di De Fornari (*op. cit.*, p.98): "Intanto la *pixillation* (così si chiama la combinazione disegni animati – riprese dal vero) è entrata da tempo nella pubblicità e nei videoclip, dimostrandosi la tecnica-emblema del gusto postmoderno e del suo eclettismo eccitato. L'anno scorso si sono viste schegge di *cartoon* anche nel più apocalittico fra i film di violenza urbana *Natural Born Killers*: lo facevano sembrare ancora più apocalittico (si ripensa a quei forzati del 1941 [il riferimento è a *I dimenticati* di P. Sturges], il *cartoon* non è più portatore di catarsi)."

¹⁰⁴ Paolo Mereghetti, *Il Mereghetti – Dizionario dei Film 2004*, Baldini Castoldi Dalai, 2003, Milano, p. 466

Ma è l'anno successivo, nel 1989, con l'uscita di *The Little Mermaid*, che prende avvio quella che fu da tutti riconosciuta come la "Disney Renaissance" nel campo dell'animazione. *The Little Mermaid* è un capolavoro indiscusso e senz'altro uno dei film più vicini alla più pura tradizione Disney, come da tempo non si vedeva. Sono molte le caratteristiche che lo accomunano ai primi film dello stesso Walt. Prima di tutto il film si poggia su una colonna sonora di ottimo livello (e non a caso si aggiudicò i due Oscar per la miglior canzone e la miglior colonna sonora), punto nodale di molti primi film disneyani; di più, al di là della bellezza delle canzoni, va messa in evidenza la qualità diegetica della musica e la sua funzione necessaria allo svolgimento della storia.¹⁰⁵

I personaggi comprimari (come il granchio Sebastian) o secondari (come il cuoco francese) sono costruiti secondo uno schema prefissato classico, tuttavia restano impressi per la loro simpatia e distintiva personalità. La storia è tratta da una popolare fiaba di Andersen, ma viene adattata secondo il modello di Walt; il finale tragico è sostituito dal lieto fine, l'autocensura dà adito a scene di inaspettata poesia visiva (indicativo a tal proposito il furto della voce della protagonista Ariel che sostituisce l'originale taglio della lingua).

¹⁰⁵ Pur restando i numeri musicali un aspetto a quanto pare indispensabile nei film Disney odierni, tale legame tra "testo filmico" e "testo musicale" andrà sempre più affievolendosi fino ai giorni nostri, e rappresenta forse uno dei più evidenti punti deboli delle ultime produzioni.

Infine il film è attraversato da momenti caratterizzati da forti toni cupi, come in una delle scene finali in cui Ursula, *villain* memorabile come pochi altri, trasformatasi in un mostro che ricorda i draghi dei racconti medievali, viene trafitta dalla nave dell'eroe, al pari della lancia di un cavaliere.

The Little Mermaid non si rivelò un caso isolato. Dopo un lungometraggio tratto da una serie televisiva su zio Paperone (*Duck Tales*) e il seguito del film *The Rescuers* (*The Rescuers Down Under*, 1990), la Disney sfornò una serie di successi uno dietro l'altro: *Beauty and the Beast* (1991), da molti considerato il vero capolavoro¹⁰⁶ della nuova Disney; *Aladdin* (1992); *The Lion King* (1994). Questo trittico rende evidente il nuovo corso intrapreso dalla Disney: film qualitativamente migliori e una maggiore cura nella loro realizzazione.

Essi mostrano inoltre chiaramente il proposito di continuare lungo la strada aperta da *The Little Mermaid*, vero e proprio spartiacque: se l'impianto si basa sui vecchi classici Disney, allo stesso tempo la costruzione di scenari e personaggi e le tecniche di animazione esplicitano l'intenzione di un processo di ammodernamento inevitabile. Belle è un'eroina che richiama il vecchio modello della fanciulla da matrimonio, ma il doppio bacio finale con la bestia/principe non è certo dei più casti; il genio è un cabaretti-

¹⁰⁶ E' l'unico lungometraggio a cartoni animati ad aver ricevuto la nomination per l'Oscar nella categoria Miglior Film. Nel 2001 è stata istituita poi la categoria Miglior Film d'animazione.

sta/trasformista che non esita a costruire gag sulla cultura pop contemporanea nel bel mezzo di un racconto astorico, strizzando l'occhio a un pubblico più adulto; la storia del leoncino Simba assume intenzionalmente toni di tenore shakespeariano; in tutti e tre i film inoltre è ormai prassi l'uso della *computer graphic*.

The Lion King, caso raro nella storia dello Studio, è tratto da un soggetto completamente originale. Ironia della sorte, fu anche il primo film Disney a subire l'accusa di plagio. La strabiliante somiglianza con l'*anime Jungle Tai-tei* [*Kimba il leone bianco*] (1965) di Osamu Tezuka fece insorgere e indignare la comunità dei fan in tutto il mondo e arrivò a interessarsi della faccenda tanto la stampa americana quanto quella giapponese (finanche il prestigioso *Asahi Shinbun*). La risposta della Disney a tali accuse fu quella di negare la conoscenza di Tezuka e della sua opera. Schodt definì tale atteggiamento "typical of modern American corporate culture, where denials of wrongdoing are automatically issued to stave off potential lawsuits".¹⁰⁷

L'anno dell'uscita di *The Lion King* fu importante anche per un altro motivo. Il braccio destro di Eisner, Frank Wells, muore in un incidente d'elicottero.

¹⁰⁷ F. Schodt, *Dreamland Japan*, op. cit., p. 274. In Schodt la vicenda è trattata in maniera piuttosto esaustiva. Il caso non è citato in testi pro-Disney come il già citato C. Finch, mentre ne fanno cenno S. Napier, *Anime*, op. cit., p. 23, e J. Clements, H. McCarthy, *The Anime Encyclopedia*, op. cit., p. 204, oltre ovviamente a numerosissimi siti su internet. Un dossier sull'argomento è anche in *Kappa Magazine* n. 29, novembre 1994.

Forse a causa dell'inaspettata mancata nomina a presidente della Walt Disney Company, Jeffrey Katzenberg, elemento che era stato indispensabile alla "rivoluzione" della Disney, spezza il decennale rapporto con lo Studio; fonderà in seguito, insieme a Steven Spielberg e David Geffen, la Dreamworks SKG, attualmente una delle principali avversarie dirette della Disney nel campo dell'animazione.

Nonostante tutto, il film del piccolo leoncino resta il maggiore successo di sempre per la Disney e senz'altro l'apice di quella "renaissance" cui si è prima accennato. La qualità, ovvero la confezione, delle produzioni successive si manterrà su livelli elevatissimi, tuttavia la standardizzazione di alcune caratteristiche porterà a un impoverimento delle idee con conseguente nuova crisi nel campo dell'animazione. Da *Pocahontas* (1995) in poi, oltre a un dichiarato intento di rivolgersi, attraverso compromessi, anche a un pubblico più adulto, si arricchirà sempre più un universo disneiano multietnico (processo che era cominciato già con *Aladdin*) che inneggia a una società ideale mondiale dove tutti sono felici (tutti tranne il cattivo, ovviamente). Ma persino lo stesso Finch, biografo "ufficiale", osserva a proposito di *Pocahontas*:

Il punto debole di questa storia fu che la concezione della produzione riguardo ai valori adulti era irrimediabilmente ingenua. Gli attributi "politicamente cor-

retto” e “artisticamente soddisfacente” hanno un peso ben diverso.¹⁰⁸

Parallelamente la Disney pare costruirsi un patrimonio d’immagini reinterpretando le tradizioni letterarie straniere. La celebrazione del “diverso” (o dello “straniero”) e allo stesso tempo del cosmopolitismo è ben visibile da *The Hunchback of Notre Dame* (1996) a *Hercules* (1997), da *Mulan* (1998) a *Tarzan* (1999), fino a *The Emperor’s New Groove* (2000).

Sembra che i cartoni animati Disney negli anni Novanta abbiano maturato un carattere che potremmo definire diametralmente opposto all’aspetto degli *anime* che abbiamo definito *mukokuseki*, “apolide”. Se in quelli a dispetto del chiaro contesto socio-culturale nipponico i protagonisti hanno un volto e un comportamento neutro in cui lo spettatore si identifica, come appartenente a un mondo “altro”, in questi l’ambientazione esotica non ci impedisce di riconoscere dietro i tratti arabi, indiani, europei, cinesi, peruviani, gli atteggiamenti, le movenze, le smorfie, gli ammiccamenti tipicamente disneiani o, in altre parole, americani. Anche se può apparire eccessivo parlare di “ragionare sulla colonizzazione culturale di cui sono stati ambasciatori”¹⁰⁹ i film Disney, è innegabile che ci sia un rapporto tra la loro natura cosmopolita e le dinamiche e le strategie della Disney

¹⁰⁸ C. Finch, *op. cit.*, p.113

¹⁰⁹ Sono le parole di Massimo Benvegnù in un intervento dal titolo “The Disney Way of Life” in: R. Lasagna, *op. cit.*, p. 390

come multinazionale inserita nel mercato globale. E' vero che se Eisner è riuscito nell'impresa di "resuscitare" la Disney, lo deve molto al suo carisma e al tentativo quasi ossessivo di diventare in pratica un secondo Walt Disney, compresi i suoi "lati oscuri"; ciò mostra quanto sia importante in un'azienda la figura della guida, del singolo, e quanto questa possa affascinare il collettivo, il gruppo, e stimolarlo. Ma d'altro canto bisogna ricordare anche che Eisner non è un artista, ma solo un imprenditore.

Nell'ultimo decennio buona parte delle generazioni che pure sono cresciute con negli occhi la magia del mondo Disney, sull'onda delle manifestazioni no-global, si sono rivoltate contro la Disney multinazionale simbolo del processo di globalizzazione e progenitrice del *branding*. Non a caso essa è uno dei principali bersagli di Naomi Klein nel suo libro-manifesto *No Logo*, in cui la Walt Disney Company viene definita "ideatrice del moderno branding".¹¹⁰ L'attacco della Klein consiste non solo nel mostrare "le scandalose disparità su cui prospera l'economia globale"¹¹¹ ricordando le inchieste del 1996 sulle terribili condizioni di lavoro nelle fabbriche della Disney in Cina e Indonesia¹¹² e mettendoci al corrente che "il direttore esecutivo di Disney Michael Eisner guadagna 9783 dollari l'ora rispetto ai 28

¹¹⁰ Naomi Klein, *No Logo*, Baldini & Castoldi, 2001, Milano, p.151

¹¹¹ Ivi, p. 306

¹¹² Il 1996 fu un anno tremendo per le grandi aziende. Un articolo sul *The New York Times* di marzo e imbarazzanti fotografie pubblicate su *Life* di giugno mettevano a nudo i segreti dei grandi marchi, primo fra tutti la Nike. L'inchiesta condotta contro la Mattel e la Disney fu trasmessa dalla rete televisiva Nbc a Natale di quello stesso anno.

centesimi orari di un operaio haitiano, che dovrebbe quindi lavorare 16,8 anni per guadagnare un importo pari alla tariffa oraria di Eisner”;¹¹³ il suo scopo è anche quello di mettere in connessione il “sogno disneiano” con il marchio.

L’idea originaria di Walt Disney riguardante la creazione di una città reale che fosse lo specchio del mondo dei cartoon, in chiave futuristica, come abbiamo già detto, in parte fu inglobata nel progetto EPCOT. La sua concreta realizzazione però ribalta completamente il concetto base da cui nacque; nel fondare la città di Celebration, “l’obiettivo più puro del *lifestyle branding*”¹¹⁴, Eisner sceglie di “creare un mondo pre-disneiano, i cui criteri estetici sono l’antitesi del mondo dei cartoon, posto in vendita non molto distante, a Disney World”. Così conclude le sue osservazioni la Klein:

In un certo qual modo, lo scopo del branding della Disney è una celebrazione dell’assenza di marchi, di quegli spazi pubblici che la multinazionale è sempre stata così brava ad accaparrarsi per vendere i propri prodotti nelle altre sue imprese commerciali.

Naturalmente si tratta di un’illusione. Le famiglie che hanno scelto di mettere su casa a Celebration vivono in realtà una vita guidata dal branding. [...] Celebration è un’elaborata versione della previsione di Tocqueville: un bunker di “autenticità”, un retrofit appositamente studiato dal fondatore del falso.

¹¹³ Ivi, p.334

¹¹⁴ Questa e le seguenti citazioni su Celebration sono tratte da: N. Klein, *op. cit.*, pp. 158-9

Che Eisner abbia fatto della Walt Disney Company un vero e proprio impero, soprattutto mediatico, è vero e lo dimostrano tutte le società che ne fanno parte: ABC Television, ABC Radio, Touchstone Television, Buena Vista Tv, Disney Channel, Epcot e i parchi a tema in Florida, California, Francia e Giappone, Disney Toys, Disney Libri, Disney Store, Walt Disney Pictures, Touchstone Pictures, Miramax Films, Dimension Films e il canale di distribuzione Buena Vista International (e non includiamo nella lista contratti con società esterne, alberghi, ecc.).

Tuttavia dopo i primi dieci anni in cui fece veri e propri miracoli, con il tempo il suo fascino e il suo management subirono un graduale declino. Quasi in modo naturale, tale declino è riscontrabile in parallelo anche nella produzione artistica, principalmente quella animata.

Mulan, *Tarzan*, *The Emperor's New Groove* e *Fantasia 2000* (2000) rappresentano nell'insieme una sorta di "canto del cigno", ognuno specificatamente per uno dei generi cari alla tradizione disneiana; rispettivamente: la fiaba, in questo caso una leggenda popolare cinese; l'avventura, in una storia basata su un testo di letteratura; il comico demenziale, o meglio metacinematografico, alla Warner Bros; lo sperimentale, coerente allo spirito originale del primo *Fanta-*

sia.¹¹⁵ Da *Atlantis – The Lost Empire* (2001) in poi il livello dei lungometraggi d'animazione¹¹⁶ si è mantenuto mediocre, di certo non sufficientemente alto nel confronto con le nuove realtà del cinema d'animazione che sono venute alla luce con l'inizio del terzo millennio.

La sfida al monopolio Disney venne non soltanto dalle americane Fox, Warner e, soprattutto, Dreamworks, che con la storia “adulta” *The Prince of Egypt* (1998) fece il suo esordio nel cinema d'animazione. Dal 2000 in poi prodotti di ottima fattura per il grande schermo vengono, oltre che dal Giappone, ovviamente, anche dall'Italia e dalla Francia. I nomi di Michel Ocelot, Enzo D'Alò, Sylvain Chomet¹¹⁷ cominciano ad essere apprezzati, oltre che dalla critica, anche dal grande pubblico.

¹¹⁵ Nonostante alcune critiche negative ricevute, originate soprattutto dal confronto con il primo *Fantasia*, da parte nostra ci pare doveroso sottolineare il valore di *Fantasia 2000*. In un contesto sperimentale risultano molto più apprezzabili i tentativi di delineare, tra le altre cose, un quadro della cinematografia animata internazionale. Ad esempio l'ultimo episodio, *Suite “L'Uccello di fuoco”* di Igor Stravinski, è fortemente influenzato dallo stile degli *anime*. Nonostante possano non piacere “le strizzatine d'occhio a *Princess Mononoke*” (P. Mereghetti, *op. cit.*, p.838) è innegabile il valore del prodotto finale, che dimostra come la reciproca influenza all'interno del panorama del cinema d'animazione mondiale possa portare ottimi frutti.

¹¹⁶ Gli altri titoli sono: *Lilo And Stitch* (2002), *Treasure Planet* (2002), *Brother Bear* (2003), *Home On The Range* (2004). Per ciò che concerne *Atlantis*, oltre ad essere un film di dubbio valore, è il secondo caso, dopo *The Lion King*, di presunto plagio di un *anime* giapponese; si tratta di *Fushigi no umi no Nadia* (1989) di Hideaki Annō, conosciuto in Italia col titolo *Il mistero della pietra azzurra*. Nonostante non abbia suscitato tanto scalpore quanto il titolo precedente, è stupefacente la quantità di somiglianze con il cartoon giapponese. Per un riferimento in Internet: www.theseecretsofbluewater.com/atlantis.htm

¹¹⁷ Con *La gabbianella e il gatto* (1998) D'Alò confermò il suo talento; Sylvain Chomet con il suo *Les triplettes de Belleville* (2003) si guadagnò la nomination all'Oscar. Il 2000 in particolare fu l'anno che testimoniò del risveglio del cinema d'animazione a livello mondiale. In America furono distribuiti film come *Kirikou et la sorcière* (1998) di Michel Ocelot, *Princess Mononoke* (1997) di Hayao Miyazaki e *The Iron Giant* (1999) di Brad Bird, prodotto dalla Warner. Un interessante dossier sull'argomento è *Disney contre les nains*, sul numero di “Le Nouvel Observateur” del 17 febbraio 2000 o il dossier sul numero 472 di *Positif*, giugno 2000, p.78.

In questo panorama, per restare competitiva, la Disney ricorre a collaborazioni e accordi di distribuzione con studi esterni.

Al 1996 risale il cosiddetto “Accordo Tokuma”, attraverso il quale la Disney si garantisce la distribuzione, in alcuni paesi, di determinati film dello Studio Ghibli, ovvero dei film di Hayao Miyazaki.¹¹⁸ Il primo di questi fu *Mononoke hime* [*Principessa Mononoke*] (1997). Esso costituisce un caso *sui generis* all’interno del corpus filmico di Miyazaki a causa del tono serio e violento con cui si offre allo spettatore.

Alla sua uscita nelle sale americane il pubblico rimase interdetto di fronte alla contraddittorietà tra il nuovo prodotto, così diverso dal cartoon americano, e la politica del marchio che lo presentava. Nonostante alcuni tentennamenti nel 2002 la Disney distribuì un secondo lungometraggio di Miyazaki: *Sen to Chihiro no kamikakushi* [*La città incantata*] (2001) vinse il premio Oscar come Miglior Film d’animazione.

L’altra fondamentale collaborazione¹¹⁹ è quella con la Pixar, compagnia nata dalla sezione CG della Lucasfilm, poi acquistata nel 1986 da Steve Jobs, il noto proprietario della Apple.

¹¹⁸ Per ulteriori approfondimenti si consulti: www.nausicaa.net/miyazaki/disney

¹¹⁹ Un primo accordo risale al 1991; esso fu rinnovato nel 1997. Con esso la Pixar si impegnava a produrre per la Disney cinque lungometraggi.

Cofondatore della compagnia era John Lasseter, un animatore che aveva lasciato la Disney nel 1984 e che ora vi tornava per guadagnarsi ben presto il nomignolo di “guru dell’animazione”. Se Michal Eisner è stato l’erede di Walt Disney per le sue qualità imprenditoriali, John Lasseter¹²⁰ ne è l’erede per le sue qualità artistiche e creative. Con titoli come *Toy Story* (1995), primo lungometraggio della storia del cinema ad essere interamente animato al computer, *A Bug’s Life* (1998) e il corto *Geri’s Game* (1997), quest’uomo ha non solo dimostrato di essere all’avanguardia e in perenne ricerca (come Walt Disney avrebbe di certo apprezzato), ma di aver soprattutto saputo interpretare lo spirito disneiano applicandolo ai nostri tempi. La Pixar fino ad oggi non ha ancora fallito un solo colpo: i personaggi degli ultimi due film usciti nelle sale, *Monster Inc.* (2001) e *Finding Nemo* (2003) sono conosciuti e amati da piccoli e adulti in tutto il mondo.

Pare che ormai, al pari degli “addetti ai lavori”, anche il grande pubblico guardi all’uomo e al suo nome che si nasconde dietro quello dell’azienda che lo presenta.

¹²⁰ Forse è solo un caso, ma i due uomini che oggi fanno la fortuna della Disney, John Lasseter e Hayao Miyazaki, si conoscono da oltre venti anni. John Lasseter è un fervente ammiratore di Miyazaki, come dimostra questa sua dichiarazione rilasciata durante un’intervista (Rick Lyman, “Darkly Mythic World arrives from Japan”, *New York Times*, 21 Ottobre 1999, citato in: S. Napier, *op. cit.*, p.260):

“From a pure filmmaking standpoint, his staging, his cutting, his action scenes are some of the best ever put on film, whether animated or not [...] Watching one of his films is the best medicine when you have writer’s block. When we at Pixar feel that we’re beating our heads against the wall, we go in the screening room and put on a laser disc and watch one of his films and it’s like, whoa look what he did”.

Il giusto merito è tributato finalmente all'artista piuttosto che al marchio. L'opera di Pixar e Studio Ghibli è stata comunque di giovamento all'immagine della Disney, la quale ha legato il proprio nome a prodotti di elevata qualità. Tuttavia l'attrito tra Steve Jobs e Michael Eisner porterà la Pixar a rompere definitivamente il contratto con la Disney, producendo a quanto pare autonomamente un film per la prima volta nel 2006. Sotto l'aspetto amministrativo, l'azienda del "Topo" versa ancora una volta in condizioni sfavorevoli.

Il primo di dicembre 2003 Roy Disney (l'ultimo Disney ad avere una carica nella conduzione dell'azienda) è costretto alle dimissioni. Lasciando il consiglio di amministrazione Roy lancia pesanti accuse e ingiurie proprio contro Michael Eisner, l'uomo che egli stesso nel 1984 aveva chiamato a salvare la compagnia di cui, oggi, è anche il maggior azionista.

La guerra Disney/Eisner ha il suo prosieguo nell'assemblea nazionale degli azionisti del 4 marzo 2004, in cui oltre il 43 per cento degli azionisti nega la fiducia ad Eisner, accusandolo di gestione fallimentare e autoritaria. Eisner rinuncia alla carica di presidente, pur conservando quella di amministratore delegato. Intanto le offerte della Comcast per rilevare la Disney si fanno sempre più consistenti.

Le possibilità, da parte degli azionisti, di una vendita che Eisner non vuole, si fanno più concrete nell'aprile 2004; contro Eisner vota il 72,5 per cento dei dipendenti che investono nell'azienda. Le cose peggiorano sempre di più a causa dei numerosi flop cinematografici.

Agli inizi di aprile è stato distribuito in oltre 3mila schermi il film d'animazione *Home on the Range*, costo di produzione 110 milioni, incasso dopo tre settimane inchiodato a 37,8 milioni (e in picchiata). E qui bisogna aprire una parentesi perché si tratta dell'ultimo film d'animazione a tecnica tradizionale, come era stato alle origini della Disney. Ora che sono state sbaraccate le divisioni dei disegnatori e si è consumata la rottura con la Pixar, Disney è allo sbando nel settore che l'ha fatta nascere e prosperare.¹²¹

Intanto la Dreamworks, continuando a seguire l'esempio della Disney, allunga il suo sguardo sull'Oriente. Costituito un nuovo canale per film indipendenti, la GoFish, sceglie come primi titoli un film di Satoshi Kon e *Ghost in the Shell 2 – Innocence* (2004) di Mamoru Oshii, attesissimo seguito presentato alla selezione ufficiale di Cannes 2004. La Columbia Tristar distribuirà *Steamboy* (2004) di Katsuhiro Otomo, il venerato autore di *Akira*, che ha riscosso grande successo a Venezia 2004.

¹²¹ Antonello Catacchio, "Disney, tutti contro Eisner", *Il Manifesto*, 21 aprile 2004. Cfr. anche: Daniela Roveda, "Roy si dimette e accusa Disney", *Il Sole 24 ore*, 2 dicembre 2003; e Giorgio Lonardi, "Disney, lo schiaffo ad Eisner", *La Repubblica*, 4 marzo 2004.

Sempre a Venezia, in concorso vi era anche l'ultima fatica di Hayao Miyazaki, *Howl no ugoku shiro* (2004) [tit. ingl.: *Howl's Moving Castle*]. Le barriere di frontiera con il cinema d'animazione d'autore orientale sono ormai completamente cadute.

CAPITOLO TERZO

Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki nasce il 5 gennaio 1941, secondo di quattro fratelli, in un distretto alla periferia di Tōkyō. E' un momento cruciale per il Giappone. Solo pochi mesi prima, nonostante la decisione degli USA di limitare l'afflusso di materie prime utili al processo bellico, le truppe giapponesi avevano invaso l'Indocina francese. L'occupazione della restante Indocina meridionale nel luglio del 1941 portò olandesi, inglesi e americani ad infliggere al Giappone un embargo totale sul petrolio, mettendolo di fronte a una scelta definitiva: fermarsi nel proprio cammino verso la formazione di un impero asiatico o continuare sulla strada intrapresa accelerando quanto più possibile i tempi.

Nonostante la disapprovazione dell'imperatore, il governo militare e nazionalista, esaltato dalle vittorie che lo "spirito giapponese" stava ottenendo, perseverò nella politica di conquista. Il Giappone entrò "ufficialmente" nel conflitto mondiale con l'attacco a sorpresa contro Pearl Harbor il 7 dicembre 1941. L'anno successivo gli americani erano pronti a rispondere: il contrattacco si fece duro soprattutto nel giugno 1944, quando dall'isola di Saipan i

bombardieri americani attaccarono le città giapponesi con bombe incendiarie; il culmine dell'attacco si ebbe con le due incursioni aeree su Tōkyō nella primavera del 1945.

Anche i Miyazaki, come migliaia di altre famiglie, furono costretti ad evacuare, trovando riparo nella città agreste di Utsunomiya, a un centinaio di chilometri da Tōkyō. In realtà la discreta situazione economica permetteva alla famiglia di affrontare relativamente con minori difficoltà il peso della guerra e del dopoguerra. Nonostante la tenera età di tre-quattro anni, gli avvenimenti di questo periodo lasciano il segno nella vita di Hayao; l'agio e la fortuna di trovarsi in una situazione privilegiata gettano i primi semi di una battaglia emotiva che esploderà nell'età della maturità. Ad accentuare tali sentimenti è il fatto che la posizione vantaggiosa della famiglia è dovuta soprattutto all'azienda di cui il padre è direttore e lo zio proprietario. L'azienda produce pezzi per gli aerei Zero, usati nelle missioni kamikaze; grazie ad essa non solo i membri della famiglia sono esonerati dal servizio militare, ma sopravvivono sfruttando quella stessa guerra che è causa di morte tutt'intorno a loro.

Sin dall'inizio la vita si è offerta a Miyazaki come un qualcosa di dialettico, di più complesso della semplice divisione tra giusto e sbagliato, tra Bene e Male. In un discorso tenuto il 22 maggio 1988 in occasione del Festival del Cinema di Nagoya, egli si apre al pubblico raccontando di un aneddoto risalente ai tempi della guerra, sebbene sottolineando che “sono ricordi di quando avevo quattro anni, e

via via che li ho rimuginati penso che una buona parte li abbia praticamente creati io stesso". Durante un bombardamento su Utsunomiya, nel luglio 1945, i Miyazaki hanno la possibilità di fuggire fuori città con un camion dell'azienda. Lungo la strada una donna del vicinato, con una bimba in braccio, chiede di salire a bordo, ma sul mezzo non c'è più posto e la donna viene abbandonata a se stessa. Racconta Miyazaki:

Per fortuna, lo seppi più tardi, riuscirono a salvarsi, sia la madre che la figlia, e questo fu un bene. Ma avrebbero anche potuto non farcela. Il punto però è che intanto io, sotto la guerra, mentre tutti gli altri soffrivano le privazioni materiali, crescevo nella bambagia coi miei genitori che guadagnavano con le commesse militari, e come se non bastasse, proprio mentre la gente moriva, la mia famiglia scappava con un camion alimentato a benzina, qualcosa molto difficile da avere; e scappava abbandonando persino chi chiedeva di farli salire. Questi sono fatti che rimangono impressi in modo molto forte [...]

Il conflitto interiore si ripresenta con la maturità, ai tempi della scuola. Molti ragazzi, a causa delle condizioni economiche pessime dopo la fine della guerra, non possono permettersi neanche le scuole superiori.

Allora io cominciavo a provare interesse per le questioni sociali, e mi confrontavo con questi ragazzi, o mi preoccupavo per le loro condizioni, e un po' alla volta mi rendevo conto che c'era un gigantesco inganno alla base di me stesso, alla base del modo in

cui sino ad allora avevo vissuto. Ma questa era una cosa terribile da affrontare, e così fino alla fine delle superiori feci il bravo figliolo, buono e comprensivo, e studiai anche di conseguenza.

Ma a un certo punto non riuscii più a sopportarlo. Cioè, andare avanti così significava continuare a mentire per sempre. E così, a diciotto anni, dopo che mi iscrissi all'università, questi problemi vennero a galla ancora più vividi, e non potei evitare di confrontarmi: come li avevo vissuti sino ad allora, perché e come ero diventato quel che ero.

Fu molto doloroso. Ovviamente litigai anche coi genitori. Alla fine, però, nonostante tutto, non riuscii a chiedere loro perché non avevano lasciato salire quella donna. Il fatto è che, anch'io, a quel punto, non avevo alcuna sicurezza: non capivo con certezza se io, al posto di mio padre o di mio zio, l'avrei o no fatta salire.[...] Credo però che se in un momento del genere ci fosse un bambino a chiedere di farla salire, probabilmente una madre o un padre fermerebbero il camion. Questo perché, ad esempio, io, che sono genitore, lo farei, se mio figlio me lo dicesse. Certo, c'erano comunque delle ragioni per cui non potevano farlo. Se si fossero fermati, sarebbero arrivate tantissime altre persone che stavano lì intorno, e molto probabilmente la situazione sarebbe diventata ingestibile. Questo lo so bene, eppure vorrei davvero poter averlo detto.[...] Sono tutti problemi per nulla semplici. Ma per quanto mi riguarda, vorrei che gli uomini, dopotutto, riuscissero a chiedere al camion di fermarsi: io voglio fare un cinema d'animazione in

cui ci siano bambini che ce lo chiedano. È questo che, in questi anni, sono arrivato a pensare.¹

A tre anni dall'evacuazione, i Miyazaki erano ancora a Utsunomiya; prima di trasferirsi, una volta tornato al paese natio, in una scuola nuova con inclinazioni americaniste, Hayao cominciò le elementari nel 1947. Quello stesso anno la madre contrasse la tubercolosi spinale, dalla quale sarebbe guarita dopo otto anni, nel 1955. Lungo questo periodo è costretta a restare a letto e, nella prima fase della malattia, gran parte del tempo in ospedale. Ma è una donna di temperamento forte che, nonostante Miyazaki abbia sempre negato l'influenza dei genitori, resterà un punto di riferimento per il regista: il suo senso pratico ispirerà il carattere di molte eroine e personaggi (in particolare Ma Dola in *Laputa*) e il ricordo della malattia ritorna nella figura della madre degente nel poetico *Totoro*. Così la descrive Mark Schilling:

An intelligent woman and voracious reader, she often expressed her disdain of the intellectuals who had rapidly changed from rabid nationalists to fervent democrats after Japan's defeat in the war. Miyazaki later said that he inherited his questioning and skeptical cast of mind from her.²

¹ L'episodio è citato anche in: Anna Antonini, *L'incanto del mondo – Il cinema di Hayao Miyazaki*, Il principe costante, 2003, Pozzuolo del Friuli (UD), pp.33-4. Il testo originale della trascrizione si trova anche in un numero speciale della rivista *Anipeke* e su *Kinema Junpō*, n.1166, Luglio 1995, pp.54-61. La presente traduzione citata è attribuita a Yupa (che si ringrazia per la gentile concessione) e disponibile all'indirizzo internet www.geocities.com/yupa1989/honyaku/miyakoen.html

² Mark Schilling, *op. cit.*, p.139

I primi segnali della passione per il disegno si manifestano sui banchi del liceo, come spesso accade, ancora oggi, ai ragazzi giapponesi. La voglia di diventare un fumettista è accentuata dall'entusiasmo che caratterizza gli anni Cinquanta, testimoni del successo di un nuovo astro dal nome di Osamu Tezuka, colui che getterà, proprio in quegli stessi anni, le basi per il *manga* moderno.

Il giovane Hayao, figlio della guerra e membro di una famiglia costruttrice di aerei, si dilettava nel ritrarre aeroplani, carri armati e aerei da guerra.³ L'amore per i motori, gli aerei, la velocità, non abbandonerà mai l'artista giapponese e il volo, soprattutto, resta il segno distintivo che accomuna tutte le sue opere.

Miyazaki comincia a confrontarsi con Tezuka, il “dio del *manga*”, in modo drammatico, ma non per un senso di inferiorità. Al compimento dei diciotto anni, intraprende una lotta per liberarsi dell'influenza del maestro; impresa tutt'altro che facile, data la presenza costante e l'enorme significato dell'opera di Tezuka nel mercato del fumetto giapponese, nella quale Miyazaki riuscirà solo quando, dopo qualche anno, avrà trovato la “sua” strada, ovvero l'animazione.

³ In modo analogo anche il piccolo Walt Disney scopre la sua passione per il disegno cominciando col ritrarre gli animali della fattoria di Marceline, il luogo dell'infanzia. Ed è tanto vero che i film di Miyazaki pullulino di strumenti d'aviazione, quanto è vero che a rendere famoso Disney siano stati i suoi animali antropomorfi.

Ciò che lo spinse a tale coscienza fu sopra ogni cosa la visione del film *Hakujaden* [tr. lett.: Il serpente bianco] di Taiji Tabushita, nel 1958, l'anno in cui si conclusero i suoi studi liceali. Tuttavia, ma solo apparentemente, quando decide di entrare nella prestigiosa Gakushuin University per studiare economia e scienze politiche, egli sembra non voler seguire la sua nuova ambizione. In realtà la scelta è dovuta a un cosciente mascheramento delle reali intenzioni, come lo stesso Miyazaki ammette:

Ero un pessimo studente di economia perché, dall'età di diciotto anni, ho dedicato tutto il mio tempo al disegno. [...] Non volevo frequentare la scuola di Belle Arti per imparare la tecnica perché non mi piaceva studiare. Perciò ho scelto la facoltà di Economia, perché era la sola di tutta l'università in cui non c'era bisogno di lavorare troppo! Ciò mi ha permesso di avere quattro anni di libertà: molto tempo libero per creare in cambio di un impegno minimo.⁴

Durante gli anni dell'università Miyazaki frequentò un circolo che si occupava di letteratura infantile. Qui lesse e restò profondamente affascinato da autori ed autrici europei, principalmente inglesi: oltre ad Antoine de Saint-Exupéry, con il quale condivide la gioia del volo, conobbe nomi meno noti al grande pubblico come Rosemary Sutcliff, Philippa Pearce e Eleanor Farjean. Eppure nel 1992, dopo trenta

⁴ Gilles e Michel Ciment, "Entretien avec Hayao Miyazaki. Portrait d'un cochon volant", in *Positif*, n. 412, giugno 1995, p. 82. Citato in: Anna Antonimi, *op. cit.*, p. 20

anni di esperienza, in un'intervista Miyazaki sostiene di non essere ancora in grado di fare un film per bambini:

Ho sempre pensato che chi scrive opere così magistrali sia un adulto molto infantile; invece, conoscendo direttamente questi scrittori, sono rimasto stupito, perché sono tutte persone adulte e mature: ecco, penso di non avere ancora raggiunto la maturità necessaria per affrontare certi temi con la loro bravura.⁵

Laureatosi nel 1963 con una tesi sull'industria giapponese, piuttosto che sfruttare l'ondata di revival economico postbellico, abbandonò la carriera economica e si gettò nel mondo dell'animazione. Assunto alla Tōei Dōga cominciò a lavorare come intercalatore⁶ alle serie *Wanwan Chūshingura* [trad. lett.: Bau Bau – Il deposito dei servitori fedeli] (1963) e *Ōkami shōnen Ken* [trad. lett.: Ken il ragazzo lupo] (1963). Tuttavia Miyazaki non si sentiva soddisfatto: il lavoro di intercalatore frustrava le sue ambizioni e il suo fervore intellettuale. E' quasi deciso ad abbandonare sin da subito, quando la visione di *Snežnaja koroleva* (1957) [*La regina delle nevi*] di Lev Atamatov, come già a suo tempo aveva fatto il film di Yabushita, rinnova il suo desiderio di poter un giorno comunicare allo stesso modo così forti emozioni con il mezzo dell'animazione.

⁵ Federico Colpi (a cura di) "Portfolio Hayao Miyazaki", *Mangazine* n.20, gennaio 1993, Granata Press, pp.48-9

⁶ E' il primo gradino nella carriera di un animatore. Il compito di un intercalatore è quello di disegnare i fotogrammi di passaggio tra un *keyframe* e l'altro, la cui realizzazione è invece assegnata agli animatori.

Negli anni alla Tōei egli strinse amicizie imperiture. Di particolare rilievo per la sua carriera è la figura di Isao Takahata, regista che colpito dal giovane talento lo vuole sotto la sua direzione. Dopo aver lavorato insieme alla serie *Ōkami Shōnen Ken*, i due trovarono terreno fertile per una amicizia sulla base di un condiviso ideale politico. Influenzato dal pensiero marxista, Miyazaki entrò a far parte del sindacato e, nel 1964, ne diventò segretario mentre Takahata ne era vice-presidente. Quello stesso anno, fece la conoscenza dell'animatrice Akemi Ota, la donna che, l'anno successivo, diventerà sua moglie e che gli darà tre figli.

Ma Isao Takahata condivideva con l'amico anche l'aspirazione a realizzare opere di valore più elevato rispetto alle limitanti e limitate produzioni televisive. In occasione di un progetto per un film per la Tōei, Miyazaki si offrì volontariamente di aiutare Takahata, scorgendo l'opportunità di poter finalmente creare qualcosa di nuovo. Nel 1965, con Yasuo Ōtsuka (altro maestro e amico la cui influenza sarà determinante per lo stile di Miyazaki) come direttore dell'animazione, il trio cominciò a produrre *Taiyō no Ōji Hols no Daibōken* (1968) [*La grande avventura del piccolo principe Valiant*], utilizzando un metodo di lavoro rivoluzionario per i tempi: tutto lo staff poteva partecipare con le proprie idee per la pianificazione del progetto e per la creazione dello *storyboard*.

Miyazaki colse al volo l'occasione e il suo contributo fu essenziale. Destinato anche a un pubblico più maturo, il film non riscosse grande successo di pubblico, ma fu tuttavia molto apprezzato dai critici⁷ e rappresentò, in ogni caso, un traguardo importante. A tal proposito Takahata disse che “nonostante le perdite economiche, il film lasciò il segno alla Tōei, perché tutti si resero conto che stava per cominciare una nuova era.”⁸

La realizzazione di un film come *Hols no daibōken*, dai costi esorbitanti, fu in realtà possibile indirettamente grazie ai sindacati. In seguito a un *lock-out*, ovvero un'occupazione della ditta da parte dei sindacati, del 1962, la concessione di fondi per la produzione di un tale film fu un modo per tenere a bada gli spiriti più caldi. All'inizio degli anni Settanta vi furono numerosi contrasti all'interno della Tōei e in molti vennero cacciati dall'azienda, persino persone come Yasuji Mori (altro mentore di Takahata e Miyazaki), che era stato tra i fondatori della ditta. Il precipitare della situazione portò a un altro *lock-out* nel 1971. Fu proprio quest'anno che Miyazaki seguì Takahata alla A-Production, uno studio affiliato alla Tōkyō Movie Shinsha (TMS); no-

⁷ In Mark Schilling, *op. cit.*, p.140, vengono riportate le parole di un giornalista del magazine *Taiyō*; dopo aver visto *Hols* e *The Jungle Book* scrive che “in one corner of the world there now exists a commercial animation that has surpassed Disney and started to make rapid advances.” Citato anche in: Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki – Master of Japanese Animation*, Stone Bridge Press, 1999, Berkeley, CA, p.231 nota 17

⁸ Andrea Baricordi (a cura di), “ ‘Spiritata’ in Italia!”, *Kappa Magazine*, n. 129, marzo 2003, Star Comics, Bologna, p.3

nostante la promozione a ruolo di animatore,⁹ i limiti creativi imposti dalla Tōei cominciavano a diventare troppo angusti.

Il progetto per un adattamento del libro *Pippi Longstocking* coinvolse Miyazaki in un viaggio in Svezia. Il progetto non andò in porto a causa della mancata concessione dei diritti da parte dell'autrice Astrid Lindgren, ma il viaggio si rivelò prezioso per la relazione professionale con il presidente della TMS Yutaka Fujioka. Accantonata la serie di *Pippi*, Takahata, Miyazaki e Ōtsuka si ritrovarono finalmente insieme, con il compito di “salvare” una nuova serie appena andata in onda: si trattava di *Lupin sansei* (1971) [*Le avventure di Lupin III*], basata sulle gesta del noto personaggio dei fumetti inventato da Monkey Punch (a sua volta, ovviamente, ispirato lontanamente a quello dei romanzi di Maurice LeBlanc). Il trio stravolse l'immagine del Lupin del *manga*, per creare, nonostante l'iniziale insuccesso della serie, un personaggio che resterà immortale nella storia dei cartoni animati.

I rapporti si rafforzano: Miyazaki e Takahata sembrano ormai inseparabili. Nel 1972, per celebrare l'appianamento dei rapporti sino-giapponesi, la Cina fa dono allo zoo di Tōkyō di due panda.

⁹ Alla Tōei Miyazaki si continuerà a distinguere fino all'ultima partecipazione. In particolare il suo apporto è fondamentale per la scena dell'inseguimento in *Nagagutsu-o haita neko* (1969) [*Il gatto con gli stivali*] e per la piena collaborazione a *Dōbutsu Takarajima* (1971) [*Gli allegri pirati dell'isola del tesoro*].

La popolarità di questi ultimi diventa tale che Miyazaki è spinto a scrivere una favola ispirandosi ad essi. Il medio-metraggio *Panda Kopanda* (1972) [tr. lett.: Panda & figlio] ha un tale successo che l'anno successivo è già pronto il seguito *Panda Kopanda: Amefuri Circus no maki* (1973) [tr. lett.: Il circo sotto la pioggia]; ambedue i film sono diretti dall'amico Takahata.

Ma la coppia è ancora unita nella ricerca di produzioni più ambiziose. Lasciata anche la TMS per entrare alla Zuyo Eizo, presto ribattezzata Nippon Animation, collaborarono alla realizzazione di alcuni titoli facenti parte della cosiddetta serie *World Masterpiece Theater*, una collezione basata su libri di letteratura internazionale per l'infanzia. Tra questi ve ne sono alcuni molto noti al pubblico italiano, soprattutto per la loro funzione di apripista negli anni del boom dei cartoni animati giapponesi, come *Alps no shōjo Heidi* (1974) [*Heidi*], *Haha-o tazunete sanzen-ri* (1976) [*Marco*] e *Akage no An* (1979) [*Anna dai capelli rossi*]. In questi anni, allo scopo di ritrarre quanto più fedelmente i luoghi evocati, Miyazaki viaggiò in Italia, Svizzera, Argentina. L'attenzione ai dettagli era sbalorditiva e col passare degli anni è diventata sempre più ossessiva. In queste serie, inoltre, al realismo grafico si accompagna anche un realismo parossistico nella narrazione. Tale impostazione è tuttavia frutto dello stile di Takahata: vengono alla luce da questo momento in poi le divergenze (che comunque mai intaccheranno il lunghissimo rapporto di collaborazione) tra i due

autori in merito alle differenti visioni della resa nel mondo animato. Confessa Miyazaki a proposito delle serie *World Masterpiece*:

[...N]on sono un grande appassionato di quei piagnistei...L'idea di animazione di Pakusan [nomignolo affettuoso con cui Miyazaki usa riferirsi a Takahata] è quella di rendere la piccola realtà quotidiana in immagine, e ha fatto senz'altro capolavori che dimostrano la validità di tale idea [...] Anche *Heidi* e *Anna* furono esempi di questa concezione del cartone animato; ma una cosa è rendere la realtà, un'altra caricarla di tinte inverosimilmente tragiche, come spesso bisogna fare nelle serie TV.¹⁰

Dunque Miyazaki ancora attendeva di poter esprimere pienamente e liberamente le proprie idee e il proprio stile. La possibilità giunse nel 1977, quando la rete di stato giapponese NHK commissionò alla Nippon Animation una serie a cartoni per celebrare i suoi venticinque anni di esistenza. La serie era destinata a un pubblico maschile di circa dodici anni e la scelta del soggetto cadde sul poco noto libro di Alexander Key *The Incredible Tide* del 1970. Ma l'occasione era ghiotta: essere finanziati dalla TV di stato significava avere una grande libertà di mezzi e intraprendere la via del prodotto di qualità. Dopo le prime due stesure, il progetto finì nelle mani di Miyazaki, il quale stravolse quasi del tutto la storia e i personaggi originali.

¹⁰ Federico Colpi (a cura di), *op. cit.*, p. 42

Mirai shōnen Conan (1978) [*Conan il ragazzo del futuro*] si presenta come una storia in 26 episodi densa, intricata e appassionante. Siamo lontani dalla spensierata comicità del cartoon americano; ma a questo gli *anime* giapponesi ci erano arrivati già da anni. In *Conan*, che è un prodotto esplicitamente rivolto a un pubblico di ragazzi, i temi trattati sono adulti: l'industrializzazione, la convivenza delle comunità, l'inquinamento, la crisi delle risorse energetiche, il rapporto con la natura, il valore del sacrificio, la brutalità della guerra. Anche se non appartiene alla filmografia cinematografica di Miyazaki, *Conan* contiene *in nuce* i temi, le situazioni e i personaggi che egli svilupperà nei suoi lungometraggi.

Tra i personaggi sono soprattutto quelli femminili ad incarnare sin da subito un modello: Lana è il prototipo dell'eroina giovane forte d'animo ma fragile e sensibile, capace di grande comunicazione e dotata di particolari poteri; Monsley è invece la donna matura, dal cuore più duro e dal senso pratico. I personaggi agiscono spesso in situazioni al limite dell'equilibrio, lanciandosi in corse sfrenate sull'orlo dell'abisso o in volo libero nelle mani del vento. I temi trattati, come detto, torneranno ancora; ma negli anni Miyazaki perderà la sicurezza delle risposte. Alla fine degli anni Settanta, invece, il suo pensiero è ancora influenzato dall'esperienza politica giovanile.

Ma l'intervento radicale di Miyazaki sul soggetto originale va ricercato nella creazione di Hyarbor (nell'originale: High Harbor) e Industria: la contrapposizione tra la pacifica comunità agricola che vive in armonia con la natura, e la decadente tecnocrazia totalitaria testardamente aggrappata alla scienza che ha distrutto il mondo.¹¹

Già da questa prima esperienza registica, salta all'occhio il rifiuto del manicheismo e della facile scelta tra il giusto e lo sbagliato; il "cattivo" viene accolto a braccia aperte dalla comunità e spesso evolve il suo carattere. La serie di *Conan* si conclude con l'utopia di una comunità autosufficiente dove tutti danno il loro apporto e il lavoro diviene fonte di gioia.

E' il socialismo giapponese sognato dalla generazione di Miyazaki e Takahata, l'abbraccio caldo della comunità dove tutti sono brave persone e nessuno è un estraneo, dove il problema di uno viene risolto dalla solidarietà di tutti. Hyarbor ha abolito le leggi del capitalismo: tutti producono, e scambiano il frutto del loro lavoro con i beni prodotti dagli altri, in una ripartizione basata sulle responsabilità dei singoli individui.¹²

¹¹ S. A., "La nascita di Conan (II)", tratto dall'opuscolo di presentazione del DVD "Conan, il ragazzo del futuro" vol. 2, pubblicato in Italia da Yamato Video.

¹² Ibidem.

Gli standard di *Conan* sono elevati, eppure i ristretti tempi di produzione e i compromessi sono ancora un peso. Miyazaki si ripromette ancora di trovare un modo per slegarsi del tutto dai serial televisivi. Nel 1979, grazie alla TMS, la sua strada si incrociò nuovamente con quella del ladro gentiluomo Lupin. Gli vennero imposte, anche in questo caso, delle restrizioni, ma nonostante ciò egli accettò di dirigere *Cagliostro no shiro* (1979) [*Il castello di Cagliostro*], il suo primo lungometraggio d'animazione.

* * *

In *Cagliostro* si ritrovano sia le corse spericolate sia l'accoppiata ragazza fragile (Clarisse)/donna forte (Fujiko) che erano in *Conan*. Il tono del racconto è tuttavia più leggero, essendo il film un omaggio al cinema di avventura sul modello di *To Catch a Thief* di Hitchcock. Il personale approccio di Miyazaki all'animazione è pur sempre visibile nella disamina di tematiche atipiche per un cartone animato come la falsificazione di denaro, la corruzione di polizia e classe politica, l'invadenza del mezzo televisivo e nel finale con la scoperta di un "tesoro" inutile per il ladro ma utilissimo all'umanità, ovvero resti intatti di una civiltà sommersa riportati alla luce; tuttavia una nuova fondamentale operazione che si compie in questo film è la resa di uno

sfondo scenografico europeo fortemente idealizzato.¹³ Questo esotismo, che McCarthy associa all'*akogare no Paris*,¹⁴ è a ben vedere il risultato di un processo evolutivo già iniziato nelle *World Masterpiece series* e si ripresenterà in altri film successivi, ad esempio nell'ambientazione mediterranea di Porco Rosso o nella cittadina di Kiki,¹⁵ vero e proprio *mélange* di città europee e americane.

Dopo *Cagliostro* Miyazaki decise di non voler più aver a che fare in nessun modo con l'animazione televisiva, ma tuttavia vi fu ancora costretto in mancanza di nuovi progetti di più ampio respiro. Nel 1980 diresse due episodi della seconda serie di *Lupin* con lo pseudonimo Teruki Tsutomu,¹⁶ un gioco di parole che può rendersi con "impiegato della Telecom". In questo periodo infatti Miyazaki lavora part-time presso tale studio (annesso alla TMS) come insegnante per le nuove leve; come osserva Helen McCarthy, l'uso dello pseudonimo "would be enough to stamp his work for anyone in the industry, while not signaling to the world in general that he was going straight back to television work".¹⁷

¹³ Per i disegni Miyazaki si ispira ovviamente agli schizzi risultato dei viaggi in Europa. Essi sono inoltre soprattutto un omaggio a *Le Roi et l'oiseau* (1979; prima versione: *La bergère et le ramoneur*, 1953) di Paul Grimault, opera osannata dal regista giapponese.

¹⁴ Cfr. Helen McCarthy, *op. cit.*, p. 65: "The story takes place in the never-never land that is the Japanese dream of Europe, a rustic paradise of crumbling yet infinitely sophisticated cities and castles [...] There is a Japanese phrase that sums up this yearning for the beautiful, mysterious fantasy elsewhere – *agokare no Paris*, the Paris of our dreams."

¹⁵ Il riferimento è ai due lungometraggi *Kurenai no Buta* e *Majo no takkyūbin*. Si veda oltre.

¹⁶ Si tratta dei due episodi n.142 (in Italia 145) e n.155 usciti in Italia rispettivamente con il titolo "Albatross, le ali della morte" e "I ladri amano la pace". Nonostante lo pseudonimo l'impronta di Miyazaki è palese; in essi pullulano ancora una volta le folli corse e le scene aeree.

¹⁷ H. McCarthy, *op. cit.*, p.40

Proposto un soggetto per un film ambientato nel Giappone medievale (è il seme da cui germinerà l'idea per *Mononoke Hime*), dalla trama vagamente riecheggiante la favola de "La bella e la bestia", gli viene rifiutato. Fu alla Telecom, nel 1981, che strinse amicizia con Marco Pagot, animatore italiano figlio d'arte, con il quale collaborò¹⁸ ad una serie per la RAI, *Meitantei Holmes* (1984) [*Sherlock Holmes*]. A questa serie partecipò anche, come *character designer*, Yoshifumi Kondō, un giovane animatore che aveva lavorato per la A-Production, nonché per la TMS, come animatore in *Conan* e altre serie. Insieme, Kondō, Takahata e Miyazaki vennero coinvolti in una costosissima co-produzione nippo-americana per la trasposizione animata del fumetto *Little Nemo* di Winsor McCay. Rinunciando all'opportunità di lavorare assieme ad artisti di fama internazionale come Ray Bradbury, i disneyiani Frank Thomas e Ollie Johnston, Jean Giraud (Moebius), suo grande ammiratore, Miyazaki abbandonò presto il progetto. Lo stesso Moebius ne spiega i motivi in un'intervista dieci anni più tardi:

Il direttore della TMS, Yutaka Fujioka, è un vero e proprio dittatore nella sua casa di produzione, e Miyazaki ha una personalità molto forte. Il loro rapporto non poteva durare in eterno. Ci sono voluti sei anni per produrre il film, e durante la lavorazione sono

¹⁸ L'amicizia tra i due sopravvivrà al termine della collaborazione. Nel film *Kurenai no buta*, espressione dell'amore di Miyazaki per l'Italia e gli aerei, egli omaggia i fratelli Pagot chiamando i due protagonisti con i loro nomi, Marco e Gina.

stati licenziati alcuni sceneggiatori e disegnatori. A Miyazaki la cosa non è affatto piaciuta, e ne ha avuto abbastanza.¹⁹

Con forza inesauribile, Miyazaki tornò allora ai *manga*.²⁰ Nel 1982²¹ Toshio Suzuki, cofondatore e caporedattore di *Animage*, rispettata rivista sull'animazione creata nel 1978, chiese a Miyazaki e Kondō di contribuire, rispettivamente, con un nuovo fumetto e con illustrazioni per la rivista stessa. Così Miyazaki cominciò a disegnare *Kaze no tani no Nausicaä* [*Nausicaä della valle del vento*], un'opera dal valore e dal significato enormi per almeno tre motivi. In primis fu occasione d'incontro con Toshio Suzuki e la Tokuma Shōten (la casa editrice della rivista *Animage*), entrambi fondamentali per la creazione del futuro Studio Ghibli. *Nausicaä* inoltre ebbe un tale successo che, grazie ad una *joint venture*, ne venne tratto un lungometraggio animato che rappresentò il punto di partenza della rivoluzione che Miyazaki e Takahata hanno portato avanti. Infine esso costituì un vero e proprio *trait d'union* tra i due film *Kaze no tani no Nausicaä* (1984) e *Mononoke hime* (1997), quest'ultimo ideale continuazione del primo.

¹⁹ "Moebius – L'intervista" in: *Kappa Magazine* n.2, agosto 1992, p.65. L'intervista originale è in: *Animeland* n.1, aprile 1991.

²⁰ Nonostante Miyazaki avesse scelto la via dell'animazione piuttosto che quella del fumetto, nel 1969 aveva già pubblicato il *manga* *Sabaku no tami* [tr. lett.: Il popolo del deserto] sotto pseudonimo. Oltre al fondamentale *Kaze no tani no Nausicaä* (1982) [*Nausicaä della valle del vento*] altri titoli di rilievo sono: *Shūna no tabi* (1983) [tr. lett.: Il viaggio di Shūna], *Zassō nōto hikōtei jidai* (1989) [tr. lett.: Miscellanea: il tempo degli idrovolanti], *Doromamire no tora* (1998) [tr. lett.: La tigre infangata].

²¹ In quest'anno cruciale Miyazaki perde la madre, che muore all'età di settantun anni.

Infatti il *manga* di *Nausicaä* fu pubblicato per oltre undici anni, con lunghe pause durante le lavorazioni dei lungometraggi, e completato solo nel 1994. Il film, avendo necessità di dare conclusione ad un racconto ancora incompleto, si discosta dalla trama del *manga*. Tale differenza è ancora più accentuata dal fatto che negli anni, condizionato dagli eventi nel mondo, il pensiero di Miyazaki è andato mutando.

La storia di *Nausicaä* (la cui protagonista è ispirata sia dal noto personaggio omerico che dalla principessa del racconto *Mushi mezuru himegimi* [*La principessa che amava gli insetti*] contenuto nella raccolta *Tsutsumi chūnagon monogatari*²²) narra di piccole comunità litigiose calate in un contesto post-atomico, che vivono nel terrore dell'espansione della foresta tossica e dell'invasione dei giganteschi vermi che la abitano. Nausicaä sembra essere l'unica a credere nella possibile convivenza con la foresta e i vermi e si batte alla ricerca di una soluzione. Nel film ci viene offerto un finale ottimistico, in cui il sacrificio di Nausicaä viene ricompensato con una "resurrezione" e con la prospettiva di una vita luminosa per tutti.

²² La traduzione letterale è "Storie del consigliere di mezzo di Tsutsumi", pubblicato in Italia come: Anonimo, (a cura di Yoko Kubota), *Le concubine floreali*, Marsilio, 1989, Venezia. Non stupisce che Miyazaki sia rimasto colpito dall'inusuale personaggio della principessa, la quale nelle battute conclusive asserisce: "Una volta capito il profondo senso delle cose, ci si rende conto che nulla è vergognoso. In questo mondo illusorio, chi può vivere tanto da vedere e distinguere le cose cattive da quelle buone?" (*ivi*, p.87-8)

Nel *manga* Nausicaä scopre che la foresta stessa è opera dell'uomo e che una sua scelta determinerà in ogni caso la morte di una generazione di uomini. Marc Hairston ci fa notare quanto lo stesso Miyazaki

si è lamentato di non essere soddisfatto con il conflitto ultrasemplificato tra bianco e nero e con il lieto fine che scaturisce da un *deus ex machina* con cui alla fine è riuscito a terminare la storia nel film [...] Ma con il progredire del manga le linee si fanno più aggrovigliate e arriva ad un finale proprio ambiguo e incerto. Si viene lasciati a decidere se le azioni finali e le decisioni di Nausicaä siano giuste o meno.²³

Con l'uscita di *Nausicaä*, Miyazaki e Takahata decisero infine di creare una società per il controllo dei loro film; così nel 1984 nacque la Nibariki [二馬力, potenza dei due cavalli]. In vista di un nuovo film, l'anno successivo fu chiaro per entrambi che avevano bisogno di un loro studio. Lo studio avrebbe portato il nome di un forte vento, con il compito di portare aria nuova nel mondo del cinema d'animazione: era nato lo Studio Ghibli.²⁴

²³ Per il riferimento vedi Capitolo Secondo, nota 21. Oltre quello di Marc Hairston sono molti gli interventi su *Nausicaä*. Come la maggior parte dei film di Miyazaki, l'argomento meriterebbe uno studio dedicato. Un ottimo punto di partenza per approfondimenti sono due interessantissimi saggi: Inaga Shigemi, "*Nausicaä in the Valley of the Wind: An Attempt at Interpretation*", in *Japan Review*, novembre 1999, pp.113-128; Andrew Osmond, "Nausicaä e il fantasy di Hayao Miyazaki", originariamente apparso sulla rivista inglese *Foundation* n.72, primavera 1998, pp.57-81 e disponibile all'indirizzo www.intercom.publinet.it/manga/nausicaa3.htm

²⁴ スタジオ ジブリ: si pronuncia in giapponese "sutajio jiburi". "Ghibli" oltre ad essere un vento del Sahara è anche il nome di un modello d'aeroplano italiano.

* * *

Lo Studio, che fu costruito in Kichijoji, un sobborgo alla periferia di Tōkyō, fu subito messo in attività. Il primo lungometraggio “ufficiale” fu *Tenkū no shiro Laputa* (1986) [*Laputa il castello nel cielo*], un racconto ancora una volta ispirato ad opere occidentali come *Gulliver’s Travels* di Jonathan Swift e *Treasure Island* di Robert L. Stevenson. Il film fu occasione per un viaggio in Galles, dove Miyazaki si ritrovò nel bel mezzo di uno sciopero di minatori che rischiavano di perdere di lì a poco il loro lavoro. Ancora una volta tra Davide e Golia la simpatia del giapponese fu tutta per il piccolo gruppo di lavoratori in lotta contro qualcosa di più grande e inevitabile. Il destino dei minatori gallesi è strettamente legato all’incedere del progresso, contro il quale Miyazaki tuttavia non si schiera. Ambientato in un tempo indefinito a ridosso della rivoluzione industriale, *Laputa* mette semplicemente in guardia l’uomo, come già aveva fatto *Conan*, sull’uso indiscriminato o poco nobile dei frutti del progresso.

Citando una “felice espressione” di Isaac Asimov, Alessandro Bencivenni osserva:

[...S]e da un punto di vista ideologico, e per dolorosa esperienza personale, [Miyazaki] non può che nutrire perplessità e apprensione per l’uso che l’uomo ha fatto e farà della scienza, da un punto di vista estetico è permeato dal fascino pioneristico di quelle macchine

create per proiettare l'umanità verso un radioso futuro, diventato nel frattempo un tenebroso passato. Nostalgia del futuro, appunto.²⁵

Quello stesso anno, 1986, presso lo Studio giunse notizia di una versione tradotta di *Kaze no tani no Nausicaä* uscita negli Stati Uniti l'anno precedente con il titolo di *Warriors of the Wind*. Per adattarla al gusto dei ragazzi americani, i curatori avevano decurtato la pellicola di oltre venticinque minuti, modificando i dialoghi e distorcendo il significato della storia. Miyazaki e Takahata, inorriditi, decisero di non concedere più in futuro che le loro opere fossero adattate e distribuite sul mercato occidentale. Intanto viene ultimata una produzione Nibariki che aveva preso avvio grazie agli introiti di *Nausicaä*, un documentario dal vivo sui canali di Yanagawa. In *Yanagawa Horiwari Monogatari* (1987) [tr. lett.: La storia dei canali di Yanagawa], per la prima volta, Takahata è alla regia mentre Miyazaki produce, alternandosi nei loro ruoli; una pratica che ricorrerà spesso.²⁶

²⁵ Alessandro Bencivenni, *Hayao Miyazaki – il dio degli anime*, Le Mani, 2003, Recco (Ge), p.73

²⁶ Si è già sottolineato il diverso e contrastante atteggiamento dei due autori in campo artistico, per cui, piuttosto che lavorare insieme, la decisione di alternarsi nei ruoli di regista e produttore fu una delle più indovinate. Soprattutto per i film di Miyazaki questa affermazione è tanto più vera. Sebbene Miyazaki abbia sostenuto che “un regista non può produrre il film di un altro regista” onde evitare “spargimenti di sangue” (traduz. mia, cit. in McCarthy, *op. cit.*, p.77), l'apporto di una persona tenace e diplomatica come Takahata è sempre stato fondamentale. A lui si deve l'aver persuaso il compositore di musica minimalista Jo Hisaishi (anche collaboratore di Takeshi Kitano) a scrivere le musiche per *Nausicaä*; e il rapporto tra Hisaishi e Miyazaki continua tutt'oggi. Ancora: durante la lavorazione di *Majo no takkyūbin*, si deve a Takahata la soluzione diplomatica riguardo problemi di diritti sollevati dalla scrittrice Eiko Kadono e dalla compagnia di trasporti Yamato.

Il 1988 fu un anno importante per il cinema d'animazione giapponese: non solo nelle sale fa la comparsa *Akira* di Katsuhiro Otomo, ma lo Studio Ghibli propone un doppio programma con due film che faranno storia sia in Giappone che all'estero, *Totoro* [id.] di Hayao Miyazaki e *Hotaru no haka* [*Una tomba per le lucciole*].²⁷ Due film, questi ultimi, di grandissimo valore e alta qualità, seppur diversi tra loro per tono e ambientazione. Il primo si svolge in un luminoso paesino agreste durante il periodo pre-bellico ed è caratterizzato spesso da una narrazione *low-key*; il secondo ha colori cupi ed è la triste storia di due fratelli che lottano per la sopravvivenza in piena Seconda Guerra Mondiale.

In *Totoro*, che potremmo considerare una sorta di racconto autobiografico, si realizza al meglio la capacità di Miyazaki di creare mondi indipendenti, ovvero di rendere plausibile l'incursione del fantastico nel mondo reale. Mariano Prunes, Ph. D. presso la Yale University, propone un interessante accostamento con la descrizione di fantastico fatta dall'argentino Julio Cortázar, "that of going to the kitchen for some coffee, throw a careless glance through the open backdoor and, almost in passing, remark that a

²⁷ Sebbene i due film abbiano a suo tempo riscosso un discreto successo, col passare degli anni *Totoro* arriverà ad essere il film preferito dai giapponesi dopo *Shichinin samurai* [*I sette samurai*] di Akira Kurosawa. Lo stesso Kurosawa lo inserirà nella sua lista dei cento migliori film di sempre. A testimonianza del valore del film, questo simpatico animale, il *totoro*, fu assunto come logo dello Studio Ghibli.

unicorn is grazing in your own backyard”.²⁸ In poche parole Cortázar mette l’accento sulla capacità di passare da un mondo all’altro con naturalezza, in modo da rendere il soprannaturale possibile nella vita di ogni giorno.

One significant difference between the short stories of Cortázar (or, say, Henry James, Dino Buzzati, Guy de Maupassant) and the films of Miyazaki is that, in the literary genre, those slippages are usually moments of anguish, of intruding where one is not supposed to go. On the other hand, such transitions are taken for granted by Miyazaki’s children. Indeed, the logical follow-up in Miyazaki film to finding an unicorn in the backyard would be to have a child happily going out to feed the unicorn sugar lumps, to take a ride on it or, even more likely, to fly on it. Incidentally, if we substitute the unicorn with a certain forest furry creature [*totoro*], all of the above happen in *My Neighbor Totoro*.²⁹

Dopo il modesto successo di entrambi i film ormai lo Studio Ghibli è in piena attività. Tratto dal libro di Eiko Kadono, supervisionato da Takahata, prodotto e diretto da Miyazaki e con Yoshifumi Kondō (reduce dall’ennesima conferma delle sue qualità con lo straordinario *character design* di *Hotaru no haka*) come direttore dell’animazione,

²⁸ Mariano Prunes, “Having It Both Ways: Making Children Films an Adult Matter in Miyazaki’s *My Neighbor Totoro*”, in *Asian Cinema*, vol.14, No.1, Primavera/Estate 2003, p. 47

²⁹ Ibidem.

allo Studio è subito in lavorazione un nuovo lungometraggio.

* * *

Majo no takkyūbin (1989) [*Kiki – Consegne a domicilio*]³⁰ è esplicitamente destinato a un pubblico di ragazze tredicenni, all'apparenza meno "adulto" dei film precedenti. Ma Miyazaki aggiunge al racconto del libro alcuni elementi; tra questi risalta l'inestricabile legame tra sopravvivenza e soldi. Osserva Susan Napier che ciò è di contrasto "not only to the book but also to virtually all of Miyazaki's other films, which seem to take place in either pre- or post-capitalist societies".³¹ L'operazione che il regista porta avanti mira alla responsabilizzazione dei giovani nel momento del passaggio all'età adolescenziale, dell'ingresso nella società che produce. Il senso di responsabilità mostra alla piccola Kiki il valore di una rinuncia, al divertimento, agli amici, all'amore, in nome del lavoro; esso è inoltre accentuato dalla coscienza che ella ha lasciato volontariamente la propria casa natia in cerca della sua indipendenza, di una città cui possa appartenere.

³⁰ Quello delle *majokko*, ovvero delle maghette, è un genere molto diffuso nell'industria dell'*anime* (cfr. Capitolo Secondo, nota 36); ne sono un valido esempio prodotti di successo internazionale come *Bishōjo senshi Sailor Moon* (1992) [*Sailor Moon*] e *Maho no tenshi Creamy Mami* (1983) [*L'incantevole Creamy*]. In queste serie la magia permette alle protagoniste di essere accettate dal mondo adulto senza sforzo o concede loro poteri per realizzare i loro desideri adolescenziali. Nel film di Miyazaki, Kiki non ha nulla di diverso dalle altre ragazze della sua età, fatta eccezione per la sua capacità di volare; eppure di tale potere si può dire che l'unico fine sia il lavoro. Il volo diviene il mezzo per la propria sussistenza.

³¹ Susan Napier, *op. cit.*, p.134

Thus, Miyazaki uses two forms of defamiliarization here: first, as we have already noted, by having a heroine who is independent and active, and second by making her a witch whose fantastic powers are prosaically anchored in the need to survive in a modern money economy. By balancing fantasy with the real, the film's message of empowerment becomes far more effective.³²

Mentre Miyazaki cominciava a lavorare a un nuovo *manga*³³, che servirà da base per il suo successivo lungometraggio, importanti cambiamenti ebbero luogo all'interno dello Studio. L'alto livello qualitativo dei film Ghibli richiedeva ormai un impegno talmente gravoso da risultare quasi insostenibile per lo staff. Difatti, secondo la regola consueta, gli animatori venivano pagati sulla base della quantità di lavoro prodotto; ma gli standard dello Studio Ghibli erano diventati talmente alti da non permettere un introito sufficiente per vivere continuando a seguire tale modello. Inoltre Miyazaki e Takahata si erano resi conto di aver bisogno di uno staff creativo competente e di un ambiente di lavoro familiare. Così, grazie all'aiuto di Toshio Suzuki, ormai dedicato allo Studio a tempo pieno, nel 1990 lo Studio Ghibli cambiò volto, inaugurando la sua nuova politica.

³² Ibidem.

³³ Si tratta di *Zassō nōto hikōtei jidai*. Cfr. Capitolo Terzo, nota 20.

Fu creata una squadra di impiegati permanenti, con un salario mensile e la possibilità concreta di fare carriera e di migliorare le proprie capacità internamente allo Studio stesso.

Ma a questo punto, con dei dipendenti da pagare mensilmente, non ci si poteva concedere il lusso di rallentare il flusso lavorativo; due nuove produzioni presero il via contemporaneamente: *Kurenai no buta* (1992) [tr. lett.: Porco rosso] e *Omoide poro poro* (1991) [tr. lett.: Ricordo struggente], diretto da Takahata e prodotto da Miyazaki. Sovrapponendo le due produzioni Miyazaki si ritrovò a dare avvio alla realizzazione di *Kurenai no buta* senza alcun appoggio, in quanto la maggior parte del team era impegnata nelle fasi conclusive del film di Takahata. Fu proprio allora che a Miyazaki venne l'idea di costruire un nuovo studio più grande. Helen McCarthy ironizza su questo tentativo di “distrazione” dallo stress per l'iperlavoro su *Kurenai*: “Toshio Suzuki jokes that it's the “Miyazaki way” to try and achieve a breakthrough with a big problem by dreaming up an even bigger problem.”³⁴

Nonostante Miyazaki si fosse fatto carico anche della progettazione e del design del nuovo studio, puntualmente presentò il suo nuovo lungometraggio alle platee nel 1992. *Kurenai no buta* è un film non pensato per il pubblico ma per soddisfare un'intima esigenza dell'ideatore e ne è dimo-

³⁴ Helen McCarthy, *op.cit.*, p.231 nota 14.

strazione il protagonista inusuale, incarnato in un maschio adulto disilluso dalla vita³⁵; riscuote comunque un enorme successo tanto da divenire il film più visto dell'anno in Giappone.

Immediatamente dopo l'uscita del film lo Studio Ghibli si trasferì nel nuovo stabilimento a Kōganei, poco distante dalla precedente ubicazione di Kichijoji. Infine il sogno di Miyazaki e Takahata si era realizzato, avendo creato una squadra di artisti selezionati riuniti sotto uno stesso tetto, con un impiego sicuro e un solo scopo: fare film d'animazione di qualità. Miyazaki può adesso dedicarsi all'ultimazione del *manga* di *Nausicaä*, avvenuta nel 1994³⁶, con un finale che lascia interdetti molti fan. Il motivo della svolta pessimistica nella storia del *manga* risiede nell'assenza di un piano generale preesistente e nel mutamento degli eventi storici mondiali.

Tra le tante influenze che [Miyazaki] ha citato c'è il rifiuto dei propri ideali marxisti del periodo studentesco, così come il suo shock nel momento in cui gli stati della ex Unione Sovietica alla fine degli anni 80 ripiombano nella guerra. In generale, comunque,

³⁵ Per ammissione dello stesso Miyazaki, *Kurenai*, in origine pensato come mediometraggio dal tono leggero, deve la sua natura "adulta" ad avvenimenti di portata mondiale. "[...]P]eu à peu, les évènements du monde, en particulier la guerre entre les Serbes, les Croates et les Bosniaques, et la chute du communisme m'ont empêché de m'en tenir à un divertissement léger, et il m'a fallu faire un vrai film de long métrage." In : Gilles e Michel Ciment, *op. cit.*, p.84.

³⁶ Nello stesso anno il padre di Miyazaki muore all'età di ottanta anni ed esce il film di Takahata *Heisei tanuki gassen Ponpoko* [tr. lett.: Ponpoko la battaglia dei tanuki dell'epoca Heisei], nato da un'idea di Miyazaki e scelto dal Giappone come candidato al Miglior Film Straniero agli Oscar.

Miyazaki ha ammesso che semplicemente non capiva alcuni problemi che aveva sollevato, il che spiega il finale ambivalente.³⁷

L'autore dà l'ultimo addio al suo personaggio, mettendo fine a un lungo e sofferto rapporto, nel cortometraggio destinato al video della canzone *On Your Mark* di Chage & Aska³⁸: in una sua personale interpretazione Marc Hairston vede nell'angelo liberato dai due eroi l'ultima reincarnazione di Nausicaä. Citando *The Tempest* di William Shakespeare, così conclude un suo intervento:

Come Shakespeare/Prospero [Miyazaki] sta dicendo addio e grazie al suo personaggio e liberandosi alfine di questa ossessione che ha occupato la sua vita per quasi 14 anni.³⁹

Il video *On Your Mark* venne presentato insieme al lungometraggio *Mimi-o sumaseba* (1995) [tr. lett.: Se tendi l'orecchio], in cui Miyazaki occupò il ruolo di sceneggiatore, produttore e autore di una splendida sequenza di volo. La regia del film fu affidata per la prima volta a Yoshifumi Kondō, l'artista che aveva accompagnato Miyazaki e Takahata sin dagli esordi.

³⁷ Andrew Osmond, *op. cit.*

³⁸ Cantanti pop di una certa notorietà in Giappone.

³⁹ Per il riferimento vedi Capitolo Secondo, nota 21.

Il film confermò il talento del più giovane autore, che venne decretato a tutti gli effetti come l'ideale erede dei due maestri. Già nel 1993, infatti, Miyazaki aveva manifestato la possibilità di un suo imminente ritiro a causa di un peggioramento della vista.

Ma un ultimo sogno andava realizzato, un sogno maturato per venti anni. Fino al 1997 l'intero Studio Ghibli fu impegnato nel più imponente progetto di Miyazaki.

* * *

A nove anni di distanza da *Totoro*, Miyazaki torna ad ambientare un suo film in Giappone. *Mononoke hime* (1997) [*Principessa Mononoke*] si svolge nel quattordicesimo secolo, in epoca Muromachi, ovvero nel pieno del medioevo giapponese. E' un'opera complessa e rivoluzionaria, che spiazza lo spettatore e che, nonostante il suo contesto storico, parla all'uomo contemporaneo dei problemi della società contemporanea. Servendosi del *jidaigeki* (ovvero del genere del "dramma storico pre-moderno") Miyazaki ne sovverte i canoni invertendo il punto di vista che ci si aspetta da un tale genere. Un periodo noto per il suo splendore e la sua relativa pace viene descritto, piuttosto che attraverso gli occhi di un samurai o di un uomo di corte, da una serie di personaggi minori in lotta per difendere la propria comunità.

With *Princess Mononoke*, Miyazaki has developed the *jidaigeki* genre in historically innovative ways, moving it away from the motifs Kurosawa deployed, and towards what has been considered the peripheries of Japanese history and culture. In the process, Miyazaki catapulted women, young people, lepers, outcasts, “barbarian” groups, and other marginalized minorities of traditional narratives into prominent, often heroic roles [...] In turning the *jidaigeki* genre, as well as standard themes of long-established accounts of Japanese history, on their head, Miyazaki has drawn upon the pioneering work of the revisionist historian, Amino Yoshihiko (1928-). Amino’s voluminous writings on medieval Japan similarly de-emphasize samurai/peasant culture, feudal lords, the imperial line, and the centrality of the imperial capital, while highlighting the role of women, townspeople, artisans, outcasts, minority groups, and geopolitical spheres that have only infrequently figured in major ways in traditional histories.⁴⁰

Alla base di tale operazione non c’è volontà di revisionismo storico, quanto un invito ad essere attivi “nel presente per il futuro”⁴¹, sovvertendo e reinterpretando categorizzazioni e narrazioni che riceviamo passivamente, cercando intorno a noi la risposta a dove siamo, cosa ci circonda e cosa scegliamo.

⁴⁰ John A. Tucker, “*Anime* and historical inversion in Miyazaki Hayao’s *Princess Mononoke*”, in: Steven Heine (a cura di), *Japan Studies Review*, Volume Seven, 2003, pp.67-8

⁴¹ Ibidem [traduz. mia].

Naturalmente il film si rivolge esplicitamente allo spettatore giapponese, ma è innegabile la sua natura di prodotto figlio di una comunità mondiale che si dibatte tra i concetti di globalizzazione e internazionalizzazione. Con la sua complessità e il rifiuto di risposte e soluzioni definitive, il film è il naturale punto di arrivo di un percorso iniziato nel 1984 con le ingenuamente ottimistiche conclusioni di *Nausicaä* e continuato con i dubbi sollevati dall'omonimo *manga*.

Un anno prima dell'uscita di *Mononoke hime*, nel 1996, la Disney aveva stipulato un contratto con la Tokuma (accordo conosciuto come "Tokuma Deal") per assicurarsi la distribuzione cinematografica e home video dei film dello Studio Ghibli nel mondo, tranne in Giappone e alcune zone dell'Asia.⁴² La reazione della comunità dei fan fu duplice: da un lato ci fu la gioia di poter fruire finalmente dei film dello Studio, dall'altro il timore di tagli e censure su prodotti di una cultura troppo poco compresa e comprensibile. I più maligni vociferarono che, se proprio la Disney non poteva contrastare lo Studio Ghibli, lo avrebbe inglobato.

Al contrario gli adattamenti e i doppiaggi dei film finora (2004) distribuiti mostrano un'attenzione e un rispetto esemplari nei confronti dei film nipponici da parte della Disney.

⁴² Cfr. Capitolo Secondo nota 75.

Ciò è però probabilmente dovuto a due fattori: il primo è la grande amicizia tra Hayao Miyazaki e John Lasseter, il quale funge da ottimo “ponte” tra la Ghibli e la Disney⁴³; il secondo l’imposizione di regole ferree da parte di Miyazaki (caso unico nella storia della Disney), come ad esempio il divieto di alcun tipo di taglio. Alla fine, come spesso Miyazaki ha ribadito, si tratta di un rapporto puramente commerciale. Un rapporto in principio molto rischioso per la Disney stessa. Oltre a trascurabili accuse di denigrazione dei valori familiari, all’uscita dell’home video di *Majo no takkyūbin*⁴⁴, un più serio problema costituiva la scarsa affluenza di pubblico e le accuse di *cartoon* violento all’uscita, nei cinema americani, di *Mononoke hime*; un film che in Giappone, dopo cinque mesi, era stato già visto da un decimo della popolazione nipponica ed era secondo solo a *Titanic* di James Cameron nella classifica dei film più visti di sempre.

In questo quadro idilliaco tutto è pronto per l’addio di Miyazaki (stremato dalla sua ultima fatica) al mondo dell’animazione, che viene celebrato con una festa nel gennaio del 1998.

⁴³ Del novembre 2003 è il video in forma di documentario *Lasseter-san, arigatō* [tr. lett.: Grazie, Mr. Lasseter], cronaca di viaggio degli impiegati dello Studio Ghibli per promuovere *Spirited Away* (l’adattamento americano di *Sen to Chihiro no kamikakushi*) negli Stati Uniti. Il film sembra “fatto in casa”, quasi destinato ad un uso privato: nasce infatti come forma di ringraziamento per l’aiuto che John Lasseter ha dato allo Studio prendendosi cura dell’uscita del film in Nord America.

⁴⁴ Cfr. Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki*, op. cit., p.143

Pochi giorni dopo, il 21 gennaio, Yoshifumi Kondō, l'erede designato, muore per un aneurisma, prima di poter essere testimone del successo delle opere di cui era stato partecipe o autore, come ad esempio *Mimi-o sumaseba*. Dopo poco la Tokuma annuncia il ritorno di Miyazaki allo Studio Ghibli e l'imminente produzione di un nuovo film. Sotto espressa richiesta di Toshio Suzuki, Miyazaki viene scoraggiato dal proporre ancora un film per adulti; ma nonostante il nuovo film sia destinato a un pubblico di ragazzi, per Miyazaki sarà impossibile, dopo *Mononoke hime*, non cambiare il suo modo di fare cinema. Già nel 1994 le sue idee a riguardo erano chiare. Scrive Helen McCarthy:

When asked if he was optimistic about the future on a BBC documentary in 1994, he talked about the hole in the ozone layer, AIDS, the international refugee crisis, and the pollution of air and oceans, and said, "We can see the twenty-first century clearly, and I wonder how we ourselves and our audience and our children can live in this chaos. We're in a period when we can't avoid asking ourselves questions. We're making films in this situation. We can't make films in the same way as in the past."⁴⁵

⁴⁵ Helen McCarthy, *Hayao Miyazaki*, op. cit., p.185

* * *

Con *Sen to Chihiro no kamikakushi* (2001), Miyazaki torna a rivolgersi a un pubblico di giovanissimi, ma muove una critica diretta alla società e al mondo adulto del nostro tempo, nonostante la storia si svolga tra *kami* (dei) e *rei* (spiriti) in un luogo senza tempo. La sua posizione è ormai perennemente in bilico tra gioia e pessimismo, buio e leggerezza. Il dito è puntato soprattutto contro il Giappone, contro il pericolo di una massificazione e di un'omologazione che rischiano di far perdere le proprie radici. I bambini giapponesi, circondati da oggetti vani, videogiochi e tv, rischiano di perdere lo stimolo a fantasticare (ma questo è un rischio che corrono tutti i bambini del mondo cosiddetto "civilizzato"). La colpa, naturalmente, ricade sui genitori.

I genitori, che in *Totoro* erano solidali alle avventure fantastiche delle figlie – che pure, in quanto adulti, non erano in grado di condividere – sono diventati distratti, avidi ed egoisti. E anche la bambina ha perso il sorriso e la vitalità delle protagoniste del film precedente [...]⁴⁶

L'indefinitezza del luogo (le terme sono il nonluogo *par excellence* nella filmografia miyazakiana, prima dell'uscita del suo ultimo film), l'impegno e la volontà (la

⁴⁶ Alessandro Bencivenni, *op. cit.*, p. 143

piccola Chihiro deve lavorare duro se vuole salvarsi e salvare i suoi genitori), la memoria e la parola (se Chihiro dimentica il proprio nome rischia di svanire; il nome diventa l'origine stessa del nostro essere, possiamo esistere solo ricordando chi siamo), la responsabilità della scelta, la ricerca della propria identità: sono questi ormai i temi cruciali di cui il cinema di Miyazaki non può fare a meno. Chihiro vive il dramma postmoderno dell'uomo contemporaneo nella molteplicità dei suoi "io" di cui si fa portatore il suo alter-ego Sen.⁴⁷

Il successo del film è di proporzioni gigantesche. In patria batte ai botteghini il record di *Titanic*, divenendo in assoluto il film più visto di sempre in Giappone. Ormai Miyazaki è uno dei personaggi più conosciuti nella terra del Sol Levante.

Alla fine del 2001 costruisce inoltre il Museo Ghibli, un luogo specificamente destinato ai bambini, ma lontano dal concetto disneiano di "parco a tema". Un luogo che, visto con gli occhi di un giapponese, si potrebbe anche definire "prodotto d'arte":

Per chi non vive in Giappone, può sembrare strano che una casa di produzione di film d'animazione possieda addirittura un museo. E' vero che l'arte è un genere di cultura che fiorisce solo quando l'economia

⁴⁷ Il riferimento è al gioco di parole insito nel nome di Chihiro [千尋]. Quando la strega Yubaba le ruba parte del nome, la ribattezza come Sen [千], ovvero la seconda lettura del primo *kanji* che compone il suo nome. Sen in giapponese vuol dire "mille".

è florida, collocandosi al vertice della catena economica. In Giappone, tuttavia, sono le masse a stringere le chiavi dell'economia e gli *anime*, i *manga* e i giochi al computer sono il genere di cultura da loro richiesto. In questa prospettiva, il Museo Ghibli assume l'importanza di un luogo simbolico, pronto a proclamare a gran voce che queste culture erroneamente identificate come "basse" o sub-culture sono in realtà le più tipiche del Giappone. Ecco perché ritengo che il Museo Ghibli si collochi in prima linea nell'ambito dell'arte nipponica.⁴⁸

Intanto il successo di *Sen to Chihiro* si espande in tutto il mondo: nel 2002 vince l'Orso d'oro a Berlino (è la prima volta che succede nella storia del premio) ex aequo con *Bloody Sunday* di Paul Greengrass e l'anno successivo l'Oscar nella sezione Miglior Film d'Animazione.

Tuttavia Miyazaki non è presente per il ritiro dell'ambita statuetta. Il clima di terrore, gli attentati e le guerre che affliggono il nostro tempo accentuano il desiderio del regista giapponese di non presentarsi in pubblico.

⁴⁸ Takashi Murakami, "6 chiavi per entrare nel futuro", in: *D-La Repubblica delle Donne*, n.393, 20 marzo 2004, p.150

Ed è proprio la guerra che torna prepotente con il suo fuoco e la sua potenza distruttiva nell'ultima fatica presentata al Festival di Venezia nel settembre 2004. *Howl no u-goku shiro* (2004) [trad. lett.: Il castello errante di Howl]⁴⁹ sembra essere la *summa* di tutta l'opera di Miyazaki: vi si presentano tutti gli elementi che hanno caratterizzato i film precedenti, tanto a livello iconico quanto tematico, in una fusione completa di poesia e violenza che sembra sintetizzare i due aspetti più contrastanti della sua filmografia. Miyazaki sembra riattraversare tutti i suoi film, dal castello del titolo (*shiro*) che richiama Cagliostro e Laputa al castello stesso che richiama la struttura autosufficiente e il carattere di “nonluogo” delle terme di Sen, dalle alpi di Heidi all'Europa idealizzata di Kiki, dai cieli limpidi di Porco Rosso ai cieli bui di Nausicaä; su questo sfondo i personaggi, è ormai chiaro, corrono, si trasformano, lavorano e, naturalmente e soprattutto, volano.

Miyazaki guarda esplicitamente al suo stesso cinema, ma ancora una volta si diverte a invertire e sovvertire, questa volta le sue stesse regole.

⁴⁹ Del film è stata messa in evidenza soprattutto la componente onirica. Scrive Dario Zonta (*L'Unità*, 6 settembre 2004): “Il film è un po' più difficile del precedente *La città incantata*, perché meno narrativo e più onirico. Si aprono, nella tela della vicenda, mondi su mondi e ogni invenzione ne porta un'altra in un carosello di infinite possibilità. Come quelle che apre la porta del Castello errante.” Ma la complessità del film è legata anche al tema della guerra e alla sua metafora come portatrice di uniformazione. Osserva Valerio Caprara (*Il Mattino*, 6 settembre 2004): “Miyazaki non smette neppure per un fotogramma [...] di alludere a un pacifismo cosmico figlio dei traumi di Hiroshima e Nagasaki, di portare alla luce quei frammenti *inconsci* di verità che forse sono i soli a poter contrastare l'incombente dissoluzione del nostro immaginario.”

La giovane Sophie, che al principio del film è nell'aspetto un'eroina nel più tipico "stile Miyazaki", subisce un incantesimo che la invecchia: così la protagonista viene ad essere sin da subito un'anziana di novanta anni. Un segnale lanciato da Miyazaki per annunciare l'ennesimo addio all'animazione?

Forse che sì, forse che no. Al pari dei suoi stessi lungometraggi, Miyazaki ci lascia con un finale aperto; questa volta però con una punta in più di ottimismo. Come sostiene la regina Sariman, seppur con una ironica smorfia, prima del luminoso finale, un lieto fine pare inevitabile.

PARTE SECONDA

0.

Nell'Introduzione a questo lavoro si è accennato alle difficoltà dell'approccio comparatistico tra i due autori trattati. Considerando l'oggetto filmico come *testo*, per quanto differente e specifico, a livello semiologico, rispetto al *testo letterario*, possiamo evidenziare una prima difficoltà servendoci di una definizione di Letteratura comparata data da Yves Chevrel:

La letteratura comparata non è un insieme di testi, ma è una prospettiva di studio della letteratura. D'altra parte, la Letteratura comparata non è riducibile alla comparazione letteraria, né tanto meno alla pratica dei "paralleli" (Corneille/Racine, genio letterario tedesco/genio letterario francese). [...] Si tratta, fondamentalmente, di un approccio intellettuale mirante a studiare qualsiasi oggetto definito o definibile come letterario, mettendolo in relazione con gli altri elementi costitutivi di una cultura.¹

Il percorso finora seguito sembrerebbe in effetti ridursi in parte ad una mera pratica di "paralleli", ovvero semplicemente l'esposizione della biografia dei due autori e un quadro generale della situazione dell'animazione tra Usa, Giappone ed Europa dagli anni Sessanta a oggi.

¹ Yves Chevrel, *La letteratura comparata*, Sovera Multimedia, 1993, Roma, p.11. Da adesso in poi YC.

In realtà il cammino cronologico appena concluso dà la possibilità di porsi, alla luce delle potenzialità del mezzo animato finora esaminate (soprattutto sulle famiglie negli Usa e sull'individuo in Giappone), domande nient'affatto inutili come quale sarebbe stato il destino degli *anime* senza l'influenza di Disney su Tezuka, o quanto hanno significato per certo cinema di Hollywood film come *Akira*, o ancora qual è il valore di una collaborazione oggi tra la Disney e lo Studio Ghibli di Miyazaki.

Ma la definizione di Chevrel solleva una questione ancora più importante. Come già detto, cinema e letteratura, ovviamente, producono *testi* differenti, o meglio la molteplicità dei codici cinematografici non ci permette *in toto* di sostituire i due termini.

Quando Chevrel (e in generale chi si occupa di Letteratura comparata) ci parla di cinema, lo fa secondo una prospettiva *inter artes*.² In questo nostro studio, tuttavia, non essendo il rapporto tra il cinema e le sue fonti, o tra i codici letterari e quelli cinematografici, l'oggetto del discorso, ci preme porre in rilievo l'*atteggiamento* del comparatista nei confronti dell'argomento in esame (abbia esso implicazioni letterarie, antropologiche, sociologiche ecc.).

² YC, pp.88-90

In questo Chevrel ci viene incontro, sostenendo che compito della letteratura comparata è anche quello di promuovere una migliore conoscenza, e forse un miglior uso, dell'eredità culturale che ciascuno, a partire dalla realtà in cui è radicato, possiede: conoscere l'altro non significa sradicarsi, ma deve costituire un'occasione per comprendere meglio il proprio radicamento.³

In un tempo in cui i confini si fanno sempre più sbiaditi e le distanze sempre più relative, se consideriamo che l'ambizione del comparatismo è quella di “portare un contributo ad una forma moderna di umanesimo che valorizzi ogni espressione dello spirito umano”⁴, lo scopo della nostra ricerca dovrebbe essere allora un possibile linguaggio universale per il nuovo popolo mondiale (o globale). Nel campo dell'animazione (sarebbe meglio dire del cinema) è forse possibile trovare in Miyazaki, alla luce di ciò che ha rappresentato e rappresenta la Disney in tutto il mondo, l'artista capace di parlare alla sua gente, perché non dimentichi dove affondano le sue radici, e allo stesso tempo di farsi interprete ideale del nostro tempo, che mette in dubbio ogni secondo che passa le nozioni di “luogo” e “identità”.

³ YC, p.118

⁴ Ibidem.

In questa Parte Seconda inevitabilmente il confronto diretto interesserà Miyazaki e la Disney odierna, ma vi si arriverà, piuttosto che con un movimento lineare (movimento che definisce lo scorrere del tempo, ovvero l'inedere cronologico della Prima Parte), con un movimento circolare, centripeto. Partendo dall'uomo (Walt e Hayao), al quale sinora si è dato non casualmente importanza, si arriverà al personaggio (Alice e Sen), attraverso un percorso che mostrerà come i film di Miyazaki mettano in discussione quelle certezze su cui i film della Disney ci hanno per lungo tempo rassicurato.

I.

Trovare nelle opere (soprattutto agli inizi) di Disney e Miyazaki chiari segnali di influenze di episodi o ricordi dell'infanzia sarebbe piuttosto facile. L'atteggiamento materno e protettivo di Wendy o della madre di Bambi è evidentemente ispirato dal rifiuto della figura paterna e l'incontaminato mondo di Marceline è visibile nella rigogliosa natura che fa da sfondo a molti lungometraggi disneyiani; il carattere mascolino di Ma Dola e la madre ammalata in *Totoro* sono apertamente un ricordo della madre di Miyazaki bambino e, nello stesso *Totoro*, nostalgicamente è descritta la pace agreste del luogo dell'infanzia. Ma trovare ad ogni costo punti di contatto tra i due autori attraverso una superficiale analisi psicanalitica delle loro rispettive opere appare decisamente semplicistico.

Più interessante è invece osservare i loro rapporti umani, il modo di porsi nei confronti dell'altro, sia l'altro il collaboratore, l'artista, oppure il destinatario, il pubblico. Un film d'animazione, forse in misura maggiore di un film dal vero, a differenza di un quadro, un libro o una composizione musicale, è il frutto del lavoro di più persone. La sostanziale differenza tra un regista di film dal vero e uno di film d'animazione è che mentre il primo decide quale porzione di realtà va immortalata, il secondo deve produrre

quella realtà prima di riprodurla. Attraverso l'incontro di arte pittorica e cinema, il valore artistico di un film viene a posare su parametri specifici: all'attore in carne e ossa si sostituisce l'animatore. Walt Disney non disegnava alcun fotogramma dei suoi film e questi ultimi erano spesso diretti e sceneggiati da terzi. In cosa consisteva dunque la sua *grandeur*?

Walt Disney era un creatore di mondi, storie e personaggi. Ciò che lo rendeva unico era il suo entusiasmo contagioso, il suo tentativo di comunicare agli altri quanto aveva dinanzi agli occhi, perché lo rendessero concreto e reale. Prima di ogni cosa, il film nasceva tutto (ogni singola gag, ogni particolare) nella mente di Disney. Un caso esemplare fu la genesi di *Snow White and the Seven Dwarfs*. La sera in cui Walt Disney decise di mettere lo Studio al corrente della sua "follia" riunì tutti nel teatrino di posa e cominciò a recitare la storia, mimando uno per uno tutti i personaggi.

Ci fu un attimo di silenzio, finché qualcuno cominciò a battere le mani. La sala allora esplose in un applauso scrosciante [...]. Un testimone [Jack Cutting] disse in seguito che Disney sembrava aver recitato con la stessa facilità di "una goccia di mercurio che scivola su una lastra di marmo".⁵

⁵ Marc Eliot, *op. cit.*, p.120

Per quanto possa apparire limitato (e in sostanza non lo è affatto), il valore del ruolo di Walt Disney è significativamente racchiuso in una frase dello stesso Disney, citata da qualunque biografia lo riguardi⁶: “A volte considero me stesso come una piccola ape. Volo da una zona all’altra dello *studio* e raccolgo il polline e stimolo un po’ tutti. Suppongo che il mio lavoro consista in questo”. E’ stupefacente come lo Studio, che al pari di qualsiasi altra azienda lavorava secondo il principio tayloristico della catena di montaggio, riuscisse a veicolare così coerentemente le idee e le emozioni di un solo uomo. La realtà è che, al di là delle esagerazioni di alcuni biografi “cattivi” come Eliot riguardo le pessime condizioni economiche cui erano sottoposti gli impiegati, Disney trattava sì i suoi uomini come semplici dipendenti (ovvero non come artisti), ma parimenti come dei figli. Lo Studio era dunque una grande famiglia; Disney un padre, severo e intrattabile, ma che sapeva essere generoso e gratificante; i dipendenti figli, persino vendicativi e infantili in assenza del capo, ma timorosi e ubbidienti dinanzi a lui.

[Ecco] il senso di quello che aveva creato Walt: una grande famiglia, una famiglia che aveva dato lavoro a giovani che avrebbero avuto grossi problemi a trovarlo nel periodo della grande crisi, una famiglia che imponeva l’ubbidienza, ma che offriva gratificazioni

⁶ Con traduzioni lievementi differenti essa appare, ad esempio, in L. Raffaelli, *op. cit.*, p.58 e M. Eliot, *op. cit.*, p.62. La presente citazione è tratta da O. Fornari, *op. cit.*, p.8, a sua volta mutuata da Richard Schikel, *The Disney Version*, New York, 1968.

a chi sapeva rispettare i voleri del grande padre Walt Disney. [...] Ricevere da parte di un boss tanto amato e tanto temuto un cenno di fiducia, un attestato di stima, una amichevole pacca sulle spalle, per molti era più di quanto si potesse desiderare.

D'altronde non si basano moltissime attività dell'uomo su questo efficacissimo scambio di affettività? Molti sodalizi sembrano nascere proprio su queste premesse, e si rompono quando il fascino del più potente viene meno e lo scambio non riesce più a tenersi in equilibrio.⁷

Il fascino del capo gioca un ruolo-chiave anche nei rapporti tra Hayao Miyazaki e i dipendenti dello Studio Ghibli; ma le dinamiche di tali rapporti sono del tutto differenti da quelli interni allo studio americano dei tempi di Walt Disney. Se c'è una cosa che accomuna i due studi nonostante il lungo tempo che li separa è la dimensione modesta per numero di impiegati e la conduzione artigianale del lavoro. Questo è un dato rilevante soprattutto per comprendere appieno quale sia oggi il valore dei prodotti Ghibli se si pensa che, rispetto al migliaio di impiegati del reparto animazione dell'odierna Disney, lo Studio Ghibli è composto di uno staff di meno di duecento animatori.

La creazione di un ambiente di lavoro unico, fortemente voluto da Miyazaki, fu un'esigenza dettata al regista dalla sua diretta esperienza personale. Avendo egli stesso sperimentato ogni fase della carriera di un animatore sulla sua

⁷ Luca Raffaelli, *op. cit.*, p.65

pelle, Miyazaki sapeva bene che questo era l'unico mezzo per creare uno staff di specialisti. Tuttavia, sebbene vi siano probabilmente momenti di relax durante il lavoro (come testimonia il giornalista Sylvain Rheault⁸), la vita allo Studio Ghibli è tutt'altro che facile. L'intensità e l'applicazione richiesti da Miyazaki non raramente hanno portato l'intero staff creativo (e lo stesso regista) sull'orlo di crisi ed esaurimenti nervosi.

La produzione di un cartone animato dignitoso richiede ovunque da un anno a un anno e mezzo. In questo periodo le nostre vite private vengono messe da parte. Naturalmente, potremmo fare cartoni e intanto prenderci anche delle vacanze, ma ciò si rifletterebbe nella qualità. I lavori artistici sono creati da coloro preparati ad arrivare al limite. Non ci interessa null'altro.⁹

Il regista Mamoru Oshii, amico di Miyazaki e Takahata, senza mai mettere in dubbio l'importanza dell'opera dei due autori, non nasconde la sua avversione nei confronti dei loro metodi e delle loro idee. In una lunga e interessante intervista¹⁰, Oshii definisce Miyazaki come una persona “incredibilmente energica”:

⁸ “Everyone respects Mr. Miyazaki and everyone is expected to work very hard. Days may be as long as 14 hours, but according to the bottles of sake and the boxes of cookies that can be found on the tables, there are also some very good times at the studio.” in: *Protocolculture Addicts* n.19, settembre-ottobre 1992; la presente citazione è tratta da una traduzione disponibile presso l'indirizzo: www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_pa_interview.html

⁹ Hayao Miyazaki, “Money Can’t Buy Creativity”, *Pacific Friend*, vol.18 n.9, gennaio 1991. Traduzione da una versione inglese dell'intervento disponibile all'indirizzo: www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/creativity.html

¹⁰ Rika Ishii, “Interview with Mamoru Oshii”, *Kinema Junpō Special Issue*, n.1166, 16 luglio 1995. Tutte le citazioni sono traduzioni mie dalla versione inglese disponibile all'indirizzo: www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html

Penso che ciò che ci rende simili è il fatto che sia davvero aggressivo e che parli molto. Lo stesso vale per Takahata. Pare che la vinca chi più parla. Non c'è un momento di pausa mentre discutiamo. Si tenta sempre di convincere l'altro.¹¹

Al contrario di quanto ci si potrebbe aspettare, Oshii asserisce che nonostante chiunque rispetti in Giappone lo Studio Ghibli, quest'ultimo è tuttavia considerato un posto da temere. Miyazaki e Takahata sono particolarmente duri quando “intimoriscono i giovani membri dello staff”. Essi perdono la loro “ordinaria natura sorridente; diventano persone del tutto differenti una volta coinvolti in un progetto”. Oshii arriva a paragonare, con ironia, lo Studio Ghibli al Cremlino:

In breve, per dirla alla maniera degli anni Sessanta, il fine giustifica i mezzi. Credo che per loro fare film sia un po' come un'estensione del movimento sindacalista. Preparare strategie, organizzare le persone, liberarsi dei traditori – è la stessa cosa. Ci sono il fermento e l'intimidazione tipiche di ogni movimento popolare. Fondamentalmente è un organizzarsi per esaudire il volere del capo. [...] Penso che lo Studio Ghibli sia come il Cremlino.¹²

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem.

Lo stesso Oshii, sebbene invitato allo Studio, ha rifiutato ogni collaborazione a causa dei controlli troppo serrati sull'artista. Ad una personalità così forte come quella di Miyazaki non si può affiancare una personalità altrettanto forte. Oshii deve ammettere, però, che questo modo di agire è l'unico per raggiungere il risultato strabiliante dei capolavori Ghibli.

Comunque, è certo che solo con tali controlli stretti si possono fare film così. Un regista ha sempre un conflitto dentro sé, tra il bisogno di fare ciò che vuole fare e il limite fin dove si può spingere nel forzare gli altri a fare sacrifici. Perché non può far niente senza l'aiuto degli altri.¹³

Miyazaki e Disney condividono, assieme a tutti i geni creativi di ogni tempo, l'ansia di ricreare nel mondo reale l'immagine che la loro fantasia ha generato. Naturalmente, per il cinema ancor più che per le altre arti tale processo creativo è più complesso, perché passa attraverso le mani (e le menti) di molte altre persone. Disney affrontava tale ansia traducendo i suoi pensieri in gesti, voce, entusiasmo, controllo; Miyazaki invece reagisce supervisionando e ritoccando di suo pugno quasi ogni fotogramma (a quanto pare per *Mononoke Hime* ha disegnato o corretto egli stesso circa ottantamila disegni). Di qui l'ambiguo e spesso esa-

¹³ Ibidem.

sperante rapporto che i due intessevano con i propri collaboratori. Come osserva attentamente Luca Raffaelli nella *Prefazione* al libro di Alessandro Bencivenni:

Simili esasperazioni sono causate anche da una difficoltà che è di Miyazaki come era di Tezuka: quella di riuscire a trasmettere alle persone del loro staff ciò che hanno nella testa, e che ovviamente vogliono poi vedere tale e quale (ma proprio tale e quale) sullo schermo. E così per entrambi si racconta di un rapporto complesso con una buona parte dei loro collaboratori, ai quali sia Tezuka che Miyazaki non perdonano una cosa: di non avere lo stesso loro talento.¹⁴

A riprova del fatto che non è tanto la scuola quanto il genio del singolo che ha permesso la genesi di grandi opere, si ricordi che, alla morte di Walt Disney, sebbene l'azienda abbia saputo conservare al meglio la sua tradizione e le sue lezioni, è stato inevitabile dopo poco che si perdesse, nei film, quella magia da molti definita *Disney Touch*. Allo Studio Ghibli per lungo tempo si è cercato qualcuno che potesse continuare l'opera iniziata, ma eccetto il caso di Yoshifumi Kondō, fatalmente deceduto, Miyazaki non è mai stato soddisfatto da alcuno. Ci si chiede, dunque, se lo Studio Ghibli diventerà in futuro semplicemente una scuola per animatori e se il suo segno inconfondibile, merito dell'arte di Hayao Miyazaki, sia destinato a sparire con quest'ultimo.

¹⁴ Luca Raffaelli, "Prefazione" a: Alessandro Bencivenni, *Hayao Miyazaki*, op. cit., p.10

II.

Spesso, guardando la sequenza iniziale di un film di Walt Disney, la scena ci viene presentata attraverso lunghe panoramiche orizzontali, arricchite dalla profondità offerta dalla *multiplane camera*: sembra di vedere scorrere dinanzi ai nostri occhi un panorama che è dietro lo schermo, come fossimo dentro un treno. In momenti di difficoltà o di svelamento, nei film di Hayao Miyazaki, i personaggi volano e l'occhio, ovvero lo spettatore, li segue, contemplando, più che il lontano mondo sotto i suoi piedi, l'immenso cielo azzurro e le mastodontiche nuvole. Attraverso un gioco analogico, potremmo comprendere la magia, incarnare lo spirito del cinema di Disney e di quello di Miyazaki traducendoli nell'immagine dei mezzi oggetto di passione dei due artisti: il treno e l'aereo.

Il cinema di Walt Disney è ancorato alla terra, corre sui binari di un treno, ci lascia fantasticare e meravigliare su ciò che vediamo. Vedere un suo film è un po' come salire a bordo di una carrozza in un'attrazione di Disneyland, circondati da canzoni: la magia di Walt Disney si traduce in incanto e musica. Il mondo meraviglioso che ci viene presentato deve pur sempre sottostare alle regole del mondo reale, l'impossibile deve essere plausibile. Dunque i corpi hanno un peso, la gravità terrestre è un elemento sempre contemplato. Come si esprime il peso di un disegno? Attra-

verso ogni singolo movimento, rendendolo plastico. L'iperrealismo disneiano si esprime con la plasticità dei personaggi, un caso particolare di ciò che Ejzenštejn ha chiamato "plasmaticità".¹⁵

Può essere illuminante a tal proposito un curioso parallelo tra *Peter Pan* e *Laputa*.

In *Peter Pan* Nana, il cane-bambinaia, viene cosparsa di polvere magica, ma non può volare, perché una corda la tiene legata alla cuccia: si limiterà a levitare, pancia all'aria, con goffaggine patetica e tridimensionale, come se in quella posizione capovolta potesse sfondare dal basso la superficie dello schermo (dunque, se la corda non si spezza, la polvere magica è commensurabile con una forza reale e perciò è anch'essa reale).¹⁶

In *Laputa*, il primo incontro tra Pazu e Sheeta avviene mentre lei scende lentamente dal cielo, sostenuta dal potere di una pietra magica, verso il centro di un'ampia fossa. Pazu tende le mani e Sheeta pare posarsi su di esse come una piuma; d'improvviso il potere della pietra si spegne e Pazu deve fare uno sforzo sovrumano per tenere in braccio la ragazza, quasi fosse un enorme macigno. Come osserva ancora De Fornari, "il peso integra i corpi nello spazio, è un attributo molto prezioso per i pupazzetti di cartone che ri-

¹⁵ Il saggio del regista russo Sergej Ejzenštejn su Walt Disney è apparso per la prima volta in Italia in lingua inglese con il titolo "On Disney" in: Enrico Ghezzi, Edoardo Bruno, *Walt Disney*, op. cit. E' uscita di recente una versione italiana curata da Sergio Pomati: Sergej M. Ejzenstejn, *Walt Disney*, SE, 2004, Milano.

¹⁶ Oreste De Fornari, *op. cit.*, pp.64-5

schiano di sembrare troppo leggeri e inconsistenti”.¹⁷ Ma se Disney si serve di questo trucco per rendere credibile la magia, Miyazaki vuole invece mettere in evidenza, per contrasto, la levità dei corpi quando sono in volo. Persino quando corrono i suoi personaggi sembrano non subire la forza di gravità. Alla plasticità disneiana corrisponde la leggerezza miyazakiana, all’esplorazione orizzontale quella verticale, all’incanto dell’uno la poesia dell’altro. Miyazaki porta il nostro sguardo alla scoperta di ciò che si cela dietro le nuvole: il cimitero degli aerei di Porco Rosso o l’inaccessibile città volante di Laputa.

Ma nonostante il differente approccio al tentativo di “concretizzare” il disegno animato, c’è qualcosa che accomuna i due autori. Come osserva Andrew Osmond (*op. cit.*), “l’impegno [di Miyazaki] nel realismo dei cartoon (contro l’anarchismo relativo della maggior parte degli anime e dell’animazione indipendente) lo allinea con la Disney”. Si può dire, riprendendo l’accezione di “fantastico” di Cortázar citata da Mariano Prunes¹⁸, che il fascino esercitato dai due artisti consista proprio nel mostrare che il mondo della fantasia convive con quello reale, nascosto dietro l’angolo, nelle piccole cose. Una lezione che la Disney odierna sembra aver dimenticato, imitando sempre più gli *action movies* hollywoodiani per adolescenti, dislocando l’ambientazione in luoghi esotici ed esplicitando la separazione dei due

¹⁷ Ibidem

¹⁸ Cfr. Parte Prima, Capitolo Terzo

mondi in questione, quello del reale e quello del fantastico. Ancora una volta chiamare in causa John Lasseter e la sua Pixar non è fuori luogo. Sembra davvero che lo si possa considerare l'erede di Disney, anche sotto questo aspetto. Nei film Pixar il mondo fantastico, dei cartoni animati, vive sotto i nostri occhi: i giocattoli nella stanza di un bambino, una comunità d'insetti tra i fili d'erba, una città di mostri dietro la porta dello stanzino, un gruppo di pesci che tentano di evadere dallo studio di un dentista, una famiglia di supereroi che conducono una normale vita da borghesi.

Ma la Disney pare aver tentato, nel tempo, anche l'abolizione di un'altra caratteristica fondamentale del cinema del suo fondatore, questa volta, però, sotto l'influenza del cinema d'animazione orientale. La figura del cattivo nei film di Walt Disney è una figura "completa", estrema. Il manicheismo disneyano si rende necessario per la conservazione del chiuso universo idilliaco dei buoni: l'antagonista è pronto a turbarne l'ordine pur di raggiungere i suoi obiettivi; per questo, l'unica soluzione per la conservazione del mondo idilliaco è l'eliminazione del cattivo. Con la cancellazione del male l'*happy end* (e, ovviamente, ciò che viene dopo sarà altrettanto felice) è assicurato. Come osserva Luca Raffaelli, "il cattivo ha sempre un'idea fissa, un desiderio da soddisfare: per raggiungere il suo obiettivo la sua o-

stinazione è infinita, tale da decretare la sua stessa fine [...L]a sua è una nevrosi da sfogare contro tutto e tutti.”¹⁹

Il cinema di Miyazaki non è certo privo di queste figure (ad esempio Muska in *Laputa* e il conte in *Cagliostro*), destinate alla caduta (anche non in senso figurato, la loro morte è decretata dalla caduta, movimento contrario a quello del volo). Tuttavia esso è piuttosto basato sull’assunto che esplicita il senso del cerchio del *tao*: *personne n’est tout blanc, personne n’est tout noir*. Non sempre è facile stabilire chi ha ragione, o se un personaggio è buono o cattivo: ai colori netti dell’anima si sostituiscono le sfumature. Ed anche quando sulle altre si stagli più netta la figura di un cattivo, la soluzione proposta non è necessariamente la sua eliminazione: esso può essere reintegrato in una comunità, o convivere al suo fianco pur restandone fuori, o continuare a rappresentare la possibile causa di nuovi scontri futuri.

In *Brother Bear* (2003), un film che ha fatto ben sperare in una nuova ripresa della Disney nell’animazione, si tenta di evitare del tutto la figura dell’antagonista. Esplicitamente influenzato dalle tematiche ambientaliste e dal discorso dialettico dei lungometraggi di Miyazaki, il film presenta un’originale e interessante situazione in cui i personaggi umani sembrano quasi essere ognuno il nemico di se stesso e la soluzione viene offerta solo mediante la cono-

¹⁹ Luca Raffaelli, *Le anime disegnate*, op. cit., p.74

scenza di sé attraverso il rapporto con l'altro (sia esso fratello o animale). Tuttavia il “salto” verso questo nuovo terreno quasi inesplorato dalla Disney non può avvenire. Legata al messaggio da lanciare al suo pubblico, alla fine del film, nonostante l'inaspettata e pure affascinante conclusione, ci lascia una sola morale, che elimina ogni discorso dialettico impostato al principio: il Male non esiste, se riconosciamo di essere tutti uguali (dopo i titoli di coda ci viene assicurato che persino i pesci non hanno subito alcuna violenza). Così recitano i versi della canzone d'apertura e chiusura: “We are all the same / Brothers to each others / In this world we remain / Truly brothers all the same”²⁰. Tra i valori da coltivare c'è sempre in primo piano il concetto di *home*, di casa (sebbene esteso nello spazio), ma alla figura materna o alla famiglia si è sostituita quella del fratello o dell'amico.

²⁰ Nella versione italiana: “Siamo tutti uguali / e vuol dire che / ogni uomo è forte solamente perché / ha un fratello accanto a sé”.

III.

Una delle operazioni compiute da Walt Disney (e per lungo tempo anche da chi gli è succeduto) è stata quella di costruire un universo di miti, mutuando dalla tradizione europea alcune figure letterarie o popolari. E' innegabile che quando pensiamo a Biancaneve o Cenerentola o anche Alice ce le figuriamo secondo il modello disneiano. Ma, andando oltre, potremmo argomentare che il suo marchio sia impresso persino su "luoghi temporali" della memoria storica europea, tanto da spingere Matteo Sanfilippo a parlare di un vero e proprio "Medioevo secondo Walt Disney".

Il successo di questa particolare raffigurazione dell'Età di Mezzo domina da cinquant'anni nelle produzioni per l'infanzia e ha condizionato la maniera con cui oggi *vede* il Medioevo chi non è uno specialista di questo periodo. Basti pensare al modo con cui sono di solito raffigurati i castelli medievali nei libri e nei cartoni animati. Possono infatti apparire sporchi e freddi [...], ma sono sempre dotati di torri e mura esterne di foggia rinascimentale e per lo più francese. Sono cioè uguali al modello costruito nel 1958 a Fantasyland (il nucleo centrale di Disneyland) [...]. Il Medioevo disneyano è così allo stesso tempo il culmine della riscoperta americana dell'Età di Mezzo e

il veicolo grazie al quale la cultura di massa statunitense influisce su quella europea.²¹

In apparenza potrebbe sembrare che Disney abbia costruito il suo Medioevo tenendo lo sguardo fisso su un passato che non c'è mai stato (né nel tempo né nello spazio) e che andava quindi creato. Lo sguardo è invece rivolto al presente, nel tentativo di migliorarlo correggendo gli errori del passato.

Lo specchio deformante del Medioevo disneyano riflette dunque le distorsioni del nostro presente, ma vuole anche indicare come queste possano essere corrette. Un giusto uso delle nostre conoscenze permette in qualsiasi epoca, e tanto più quindi nella nostra, di ristabilire l'ordine. [...]uale sfida è più grande per un conservatore americano del dimostrare che si può ristabilire il rispetto dei valori basilari anche nel feudale Medioevo? Uno studio di Mike Wallace sulla prospettiva storiografica di Walt Disney ha messo in evidenza come questi volesse ricreare la storia nei suoi spettacoli, ma non nel senso di ripeterla per gli spettatori moderni, bensì rifacendola in meglio. Ricreare il passato per emendare il presente e migliorare il futuro.²²

²¹ Matteo Sanfilippo, *Il Medioevo secondo Walt Disney – Come l'America ha reinventato l'Età di Mezzo*, Castelvechi, 1998, Roma, pp.84-5

²² Matteo Sanfilippo, *op. cit.*, pp.99-100

In Miyazaki piuttosto che una ricreazione del passato vi è la volontà di costruzione del presente, soprattutto nei suoi film di ambientazione giapponese. *Totoro* è ambientato nel periodo del primo dopoguerra, *Mononoke hime* nel quindicesimo secolo, *Sen to Chihiro no kamikakushi* in un luogo senza tempo, ma limpidamente evocatore del passato attraverso le ambientazioni e la presenza dei *kami*: tre film che ci mostrano un tempo che più non ci appartiene e che tuttavia parlano all'uomo del nostro tempo.

Marc Augé osserva:

[...S]embra che [le forme del passato] parlino ai nostri contemporanei di ciò che essi sono mostrando però ciò che essi non sono più. Nessuno ha espresso questo punto di vista meglio di Pierre Nora nella sua prefazione al primo volume dei *Lieux de mémoire*: ciò che cerchiamo nella religiosa accumulazione delle testimonianze, dei documenti, delle immagini, di tutti i “segni visibili di ciò che fu”, è la nostra differenza e “nello spettacolo di questa differenza l'improvvisa esplosione di una introvabile identità. Non più una genesi, ma la decifrazione di ciò che noi siamo alla luce di ciò che non siamo più”.²³

E' probabile che la scelta di una storia di nativi americani come soggetto di *Brother Bear* sia stata dettata proprio da questa tendenza; e similmente si potrebbe dunque pensare che Miyazaki faccia altrettanto nel suo *Mononoke hime*.

²³ Marc Augé, *Nonluoghi – Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, 1996, Milano, pp.28-9

Tuttavia Miyazaki si rapporta alla storia in modo del tutto personale: nella presentazione del suo medioevo giapponese egli è influenzato tanto dal retaggio culturale giapponese quanto da quello occidentale. Attraverso l'abolizione della certezza sulla definizione temporale e spaziale, il film offre una serie di interpretazioni più complesse, che possono riguardare le relazioni dell'uomo contemporaneo tanto con il passato quanto con la realtà odierna.

Il finale di *Brother Bear*, rendendoci tutti uguali, annulla in un sol colpo le problematiche contemporanee fondendo semplicisticamente in un luogo unico i diversi luoghi cui appartengono gruppi diversi; *Mononoke hime* invece non concede letture univoche, moltiplicando gli spazi e conservando l'unicità dei gruppi che entrano in conflitto per la difesa di quegli spazi stessi. Con l'accelerarsi dei processi legati alla globalizzazione, la facilità di accesso all'informazione, l'intensificarsi degli spostamenti oltre i confini, l'uomo del ventunesimo secolo necessita di una ridefinizione del tempo e, soprattutto, dello spazio.

Ancora Marc Augé:

Si conosce già tutto quanto c'è da conoscere: le terre, la foresta, le sorgenti, i punti importanti, i luoghi di culto, le piante medicinali, senza trascurare quella dimensione temporale dei luoghi di cui i racconti sull'origine e il calendario rituale postulano la fondatezza e assicurano, in linea di principio, la stabilità.

Bisogna, semmai, *riconoscersi*. [...] Che i termini di questo discorso siano volentieri spaziali non dovrebbe sorprendere, visto che il dispositivo spaziale è allo stesso tempo ciò che esprime l'identità del gruppo (le origini del gruppo sono spesso diverse, ma è l'identità del luogo che lo fonda, lo raccoglie e lo unifica) e ciò che il gruppo deve difendere contro le minacce esterne e interne perché il linguaggio dell'identità conservi un senso.²⁴

Torniamo per un attimo all'aspetto multiculturale della cinematografia disneiana. Come già detto nel Capitolo Secondo della Parte Prima, rispetto al mercato internazionale, film come *Aladdin*, *Mulan*, *Tarzan* possono essere visti come una legittimazione della politica di globalizzazione dell'America nel mondo. Naturalmente essi si fanno carico anche di un messaggio ben più importante destinato al mercato culturale interno, ovvero qualunque etnia in America è libera di conservare la propria identità e le proprie tradizioni purché vengano sempre rispettati e riconosciuti i valori americani. Se consideriamo il carattere multietnico degli Stati Uniti in rapporto allo spazio, è interessante osservare quanto risulti essenziale tendere a mostrare, nei prodotti destinati a un pubblico popolare, la fusione degli spazi diversi (ghetti, quartieri, comunità, villaggi, ma anche foreste e, se consideriamo l'alieno di *Lilo & Stitch*, potremmo ironicamente aggiungere intere galassie) in un unico spazio,

²⁴ Marc Augé, *op. cit.*, p.45

una sola, grande *home*. E sebbene questo spazio venga esoticamente (e falsamente) dislocato lontano dal suolo americano, tuttavia le storie narrate sono sempre non sconosciute al pubblico cui sono destinate: anche la leggenda popolare cinese di Fa Mu Lan, che al mondo intero potrebbe non essere nota, non a caso è alla base di uno dei più famosi romanzi della letteratura asiatico-americana, *The Woman Warrior* di Maxine Hong Kingston.

Casualmente l'uscita di *Tarzan* precedette di poco la realizzazione americana di *Mononoke hime*. I due film condividono ambientazione (la stessa giungla africana è più somigliante alla foresta miyazakiana che non a quella disneyana di *The Jungle Book*) e temi (la lotta tra il mondo animale e quello umano che minaccia di farlo sparire con le armi frutto del progresso), ma restano fundamentalmente molto diversi nel messaggio e nella presentazione.

While *Princess Mononoke* insists on difference, the Disney film attempts to erase it. [...] *Tarzan's* underlying message privileges an anthropocentric view of the world, emphasized by the film's final scene. [...] In a sense this is a vision of a Garden of Eden, in which all species live together in contentment. It is also a vision that ignores the steady march of history, technology, and progress that ultimately destroy any hope of such an Eden in the contemporary world. In contrast, *Princess Mononoke's* world is one in which nature [...] remains beautiful but threateningly and

insistently Other. This is also a world in which technology cannot be erased or ignored but rather must be dealt with as an unpleasant but permanent fact of life. While *Tarzan* uses fantasy to gloss over the inconvenient facts of historical change and cultural complexity, *Princess Mononoke* employs the fantastic to reveal how plurality and otherness are a basic feature of human life.

In contrast to the melting-pot vision of American cultural hegemony, Japanese society remains deeply aware of plurality and otherness.²⁵

Ma a questo punto è doverosa un'osservazione. Per quanto infatti studiosi ed esperti e politici si accingano a dimostrare che lo stereotipo del collettivismo giapponese è lontano dal reale stato delle cose, l'ideologia dominante resta sempre la stessa, e ancora oggi il modo più diffuso di guardare alla società giapponese è quella di considerarla come qualcosa di omogeneo, tanto nello stesso Giappone quanto al di fuori di esso.

Miyazaki naturalmente guarda prima di tutto alla sua terra; bisogna quindi considerare che “the community in question in *Mononoke* is the Japanese nation, or rather, the identity of the people which forms that nation”²⁶.

²⁵ Susan Napier, *op. cit.*, pp.191-2

²⁶ Melek Ortabasi, “Fictional Fantasy or Historical Fact? The Search for Japanese Identity in Miyazaki Hayao's *Mononokehime*”, in: Douglas Slaymaker (a cura di), *A Century of Popular Culture in Japan*, The Edwin Meller Press, 2000, Lewiston, NY, p.200.

L'immagine che ci offre *Mononoke hime* è diametralmente opposta a quella che offre lo stereotipo cui abbiamo accennato, mette in scena un Giappone estremamente frammentato, ma soprattutto un Giappone inedito, quello dei piccoli gruppi, spesso ai margini della società: gli emishi, cui appartiene il protagonista Ashitaka, sono una popolazione vissuta oltre i confini dell'impero; alla comune di Lady Eboshi lavorano ex-prostitute e lebbrosi; San vive selvaggiamente con gli animali della foresta. Ma, come osserva Melek Ortabasi, pare che il fallimento delle relazioni tra i gruppi in tale situazione anarchica spinga al bisogno di un'unione, di un senso di comunità.

The alternative to homogeneity emerges as unproductive chaos, and we are left with a perception of difference as inconducive to the creation of a desirable social order. *Mononoke's* historically-based argument for Japan's cultural diversity is ultimately neutralized by the flawed nature of the communities presented.²⁷

Nel suo lucido saggio, Melek Ortabasi, basandosi sugli argomenti del critico letterario Kōjin Karatani che “illustrano l'importanza della dimensione temporale nella costruzione della storia ideologica e culturale”²⁸, costruisce uno schema diviso in due parti: una parte superiore, rappre-

²⁷ Melek Ortabasi, *op. cit.*, p.208.

²⁸ Ivi, p.214 [traduz. mia].

sentante lo scorrere del tempo, dal Giappone antico sino all'introduzione delle categorie di pensiero occidentale (modernità post-medievale); una inferiore, rappresentante il presente, a sua volta scissa dalla dicotomia Natura/Cultura. L'intento dell'autrice è di mostrare come attraverso queste categorie si possano inserire nel diagramma tutti i personaggi e gli elementi del film in ambiti differenti, mutandone la percezione culturale. Ciò dimostra quanto (coscientemente o meno) il mondo di Miyazaki sia influenzato tanto dal pensiero occidentale quanto da quello orientale.

Ad esempio la bellezza e la vita della foresta primordiale si trasforma nell'ultima scena in uno statico dipinto, poco più che un "panorama passivo"²⁹. La comune di Lady Eboshi è dipinta come una piccola fucina tradizionale dove ci viene mostrato l'intenso lavoro artigianale e la gioia dello sforzo collettivo; ma la fabbricazione di armi e ferro ne fa una metafora di progresso. Gli stessi personaggi assumono qualità simboliche polivalenti.

[...] Ashitaka's potentially positive cultural identity (i.e. as an icon of ancient "Japaneseness") is compromised by his realization that in order for humans to exist, they must necessarily cause some damage to nature. Ironically, Ashitaka as an *Emishi*, member of an extinct tribe, is transformed into a postmodern subject, capable of only a confused and indecisive

²⁹ Ivi, p.217.

approach to the fundamental problems which arise between civilizations and nature. A representative of a highly marginalized group in Japanese history, he conversely becomes the most “normal”, the character most easy for a contemporary (postmodern) audience to identify with.

San, unacceptable as “noble savage”, ultimately devolves into the “empty sign” of the *shōjo*. Neither human nor animal, little girl nor woman, she instead becomes that quintessential Japanese expression of sexuality favored in *manga*, *anime* and the novels of Yoshimoto Banana, or “object x”.³⁰

In ultima analisi Ortobasi propone, sulla base di quanto esposto, una delle molteplici letture del film considerando-lo non come semplice terreno di scontro, secondo una visione universale (occidentale?), tra Natura e Cultura ma piuttosto di lotta tra l’ideologia nativa e la filosofia occidentale.

The destruction of the *shishigami* [il dio della foresta] and the forest suggests the death of Japanese culture and sensibility; Eboshi’s murder weapon is a type of musket, a foreign import not coincidentally dubbed a *kunikuzushi* (“nation-destroyer”). [...] However, Eboshi only performs the most visible and obvious violence in the film. The fractured identities of *all* the character in the film herald the death of native tradition: the intrusion of a “foreign” form of thought hampers any attempt to define an unambiguously

³⁰ Ibidem.

Japanese symbol. If we read the film in this way, then the fundamental theme in *Mononoke* is not a struggle between Nature and Culture, but rather a fight for “Japaneseness” (the seamless past) in the face of destructive Western metaphysical influences (modernity).³¹

L’analisi di Ortabasi, molto affascinante, sebbene si concentri sul tema dell’identità giapponese, non manca di sottolineare la capacità di *Mononoke hime* di “catturare il dilemma della globalizzata età (post)moderna”, definendolo un “prodigio di mescolanza culturale” e concludendo il suo saggio con l’asserto che “i problemi locali di oggi sono subordinati (e da esso possono solo essere risolti) a un discorso che guarda al di là dei confini”³². Il dilemma dell’uomo post-moderno è dunque quello di *riconoscersi*, in un luogo, in un gruppo, riconoscere la propria identità: in una parola, fare scelte.

In Ashitaka’s and San’s agreement to live apart but still visit each other (the opposite of the inclusionary ending of the Disney work [*Tarzan*]), the film suggests the pain involved in choosing identities in a world in which such choices are increasingly offered. Although set in a historical past, *Princess Mononoke* reflects the extraordinary array of pluralities that suggest the ever more complex world of the twenty-first century.³³

³¹ Ivi, p.218.

³² Ivi, p.220 [traduz. mia]

³³ Susan Napier, *op. cit.*, p.192

IV.

I primi personaggi femminili disneyiani recano con sé l'impronta moralista del conservatore Walt Disney. Sebbene Biancaneve possa simboleggiare a suo modo la volontà di ribellione al potere (la strega) e il tentativo di conquista di una propria sensualità, tale sensualità non viene mai espletata. Un primo abbozzo del personaggio fu disegnato da Grim Natwich (il creatore di *Betty Boop*) ma, poiché aveva un'espressione troppo maliziosa, Disney lo bocciò. Eppure, sul diafano aspetto dell'innocente fanciulla, si conserva un soffuso rossore delle guance. Spesso si è parlato di un erotismo sotterraneo nell'opera di Disney, forse evocato proprio dall'occultamento di una sensualità comunque presente. Del resto Disney si adattava alle tendenze del cinema hollywoodiano, che per sottostare alle norme imposte dalla politica culturale del tempo era costretto a parlare al suo pubblico lanciando messaggi "tra le righe". La massima aspirazione di Biancaneve resta infine il focolare domestico, quella di Cenerentola di trovare marito. Inevitabile che col passare degli anni tali figure siano state additate come modello di repressione sessuale e di disagio femminile.

Indiscutibilmente, però, all'inizio degli Novanta la Disney decide di presentare personaggi femminili più sicuri della propria sensualità. La sirenetta Ariel sceglie volonta-

riamente di emanciparsi dal padre e lasciare il suo mondo, pur di vivere con la persona amata; ma in fondo, il suo, non è altro che il passaggio dalle braccia di un uomo nelle braccia di un altro uomo (accompagnata da un tutore uomo, il granchio Sebastian). Più interessante e nuova la figura di Belle: ci viene mostrata come una fanciulla cui piace leggere, distratta e sensuale, completamente disinteressata allo stereotipo, caricaturato, bello e muscoloso di turno. In *Beauty and the Beast* si sovvertono molti canoni della fiaba (disneiana), eppure il lieto fine classico è inevitabile: pare che l'unico scopo resti trovare l'uomo da sposare, costruire la famiglia.

La vera rivoluzione femminile in casa Disney arriva con *Pocahontas* e *Mulan*, probabilmente proprio sotto l'influenza dell'*anime* giapponese (dello stesso anno di *Pocahontas* è anche la realizzazione di *Ghost in the Shell*, versione americana del film di Oshii) che spesso e volentieri vede come protagoniste figure femminili. Non bisogna tuttavia fare di tutta l'erba un fascio. La maggior parte degli *anime*, soprattutto quelli destinati a un pubblico maschile, presenta una figura femminile altrettanto stereotipata.³⁴ Ci si vuole qui riferire a casi specifici, in particolare a un tipo d'*anime* più d'autore; le eroine di Miyazaki si prestano perfettamente come modello di figura femminile nei *cartoon*.

³⁴ Andrew Osmond (op. cit.) cita una definizione divertente e allo stesso tempo pertinente di Philip Brophy riguardo le protagoniste di molti *anime* di stile cyberpunk; egli le vede come "fusioni di maggiorate di Baywatch, bambole Barbie e Care Bears".

Miyazaki stabilisce le tendenze degli autori rifiutando i dogmi dei film costruiti su termini maschili [...Le sue] eroine complesse sono impegnate costantemente nella ricerca dell'autoconoscenza e di una identità distintiva. Il suo uso del discorso femminile sovverte gli schemi patriarcali sia nella realizzazione filmica che nel racconto di una storia. Come suggerisce Miyazaki, "Abbiamo raggiunto il momento in cui il modo di pensare maschile sta raggiungendo un limite. La ragazza o la donna hanno maggiore flessibilità. E' questa la ragione per cui un punto di vista femminile è più adatto ai tempi attuali."³⁵

La figura di Mulan mostra efficacemente un personaggio femminile nuovo che lotta per la propria indipendenza e che conquista il rispetto di una società fondamentalmente misogina come la Cina (ma è ovviamente una Cina da *fiction*). Nel finale del film ciò si rivela solo un'illusione. Il padre la elogia come figlia, ma non come soldato e, ancora una volta, il destino dell'eroina è quello di finire nel ruolo di sposa. Come Christine Hoff Kraemer ha osservato³⁶, "a more disempowering conclusion than Mulan's resumption of a traditional, submissive feminine role can hardly be imagined".

³⁵ Paul Wells, "Hayao Miyazaki: Floating Worlds, Flying Signifiers", in: *Art and Animation (Art and Design* vol. 12, n.3/4), Academy Group, p.22. Citato in: Andrew Osmond, *op. cit.*

³⁶ Christine Hoff Kraemer, *Disney, Miyazaki, and Feminism: Why Western Girls Need Japanese Animation*. Saggio disponibile all'indirizzo: www.inhumandecency.org/christine/miyazaki.html

Nel suo saggio la Kraemer offre anche un confronto tra la figura di Pocahontas e quella di Nausicaä e San (*Mononoke*) attraverso l'osservazione di ciò che definisce "politica della fisicità". Ella nota acutamente che, mentre tra Pocahontas e Smith è sempre quest'ultimo a promuovere il contatto fisico, raramente le due eroine di Miyazaki non prendono l'iniziativa per prime, a meno che si presentino situazioni di estremo bisogno.

The respect shown for both of Miyazaki's heroines' personal space, so to speak, emphasizes visually their independence and authority. In adhering to the traditional active-male/passive-female relationship for physical encounters, however, Disney effectively undermined the feminist message that *Pocahontas* seems to have been meant to convey.³⁷

Agli occhi di un occidentale può sembrare che Miyazaki voglia lanciare attraverso le sue eroine un messaggio femminista, ma bisogna stare attenti a non cadere in questo errore.

Egli non fa che porre uomini e donne sullo stesso piano mettendo in evidenza pregi, difetti, caratteri, scelte, che appartengono all'individuo, a prescindere dal sesso. Per quanto riguarda poi la scelta dei protagonisti, Anna Antonini nota:

³⁷ Ibidem.

Scegliere un personaggio femminile come protagonista libera da molti stereotipi relativi al film d'avventura e alla definizione dell'eroe: le motivazioni non sono più il narcisismo legato al compimento di un'impresa impossibile o alla vendetta e lo scontro non si limita all'eroe e all'antagonista, ma diventa universale. Secondo Miyazaki, infatti, gli eroi maschili sono adatti a situazioni circoscritte in cui la storia si basa sull'assunto che una volta eliminato il malvagio tutto andrà bene.³⁸

E' importante inoltre ancora una volta ricordare che Miyazaki rappresenta uno dei casi isolati rispetto tanto alla tradizionale visione giapponese dei rapporti uomo-donna, quanto a buona parte della produzione di *anime* e *manga* tendenti a raffigurare la donna come oggetto sessuale o secondo stereotipi che presentano caratteri femminili poco o per nulla emancipati.³⁹ Eppure pare che, in uno scambio di influenze reciproche tra *anime* e società, l'immagine della donna stia anche in Giappone lentamente mutando.

Martinez admits that it is difficult to discover what the true role of Japanese women in Japanese society are in a perceived country "where men are still dominant... [and] Japanese women are held to be gentle, submissive and beautiful". Historically, this is quite

³⁸ Anna Antonini, *op. cit.*, p.69.

³⁹ Il discorso è in realtà ancora più complesso se si pensa che in Giappone vi sono *manga* destinati alle più svariate età e che affrontano generi di ogni tipo, alcuni, inoltre, diretti esplicitamente ai ragazzi e altri alle ragazze. Per una ricerca più approfondita sull'argomento vedere la sezione Materiali.

correct. Japanese women's suffrage was only achieved in 1945 and it is noted that while Japanese women may be able to find jobs, it is far more difficult to find careers, even today.

However, there are signs that public opinion is changing. There is clear evidence among both men and women, that the role of women in Japan is no longer the traditional housewife/mother. [...] Interestingly, observing the state of Japanese animation over the past decade or so reveals a relative parallel between the content of Japanese animation and these results. While contemporary shōjo and shōnen anime still inscribe aspects of traditional female roles respectively, there is also a mutual trend across the both genres to portray women as strong, equal individuals.⁴⁰

⁴⁰ Sean Boden, *Women and Anime: Popular Culture and its Reflection of Japanese Society*. Disponibile all'indirizzo:
www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/SeanBoden_WomenandAnime.pdf

V.

All'uscita di *Sen to Chihiro no kamikakushi* nelle sale del mondo occidentale spesso è stato chiamato a gran voce il confronto con le avventure di *Alice in Wonderland*, ma le due opere condividono ben poco e persino le due bambine protagoniste Sen/Chihiro e Alice sono due personaggi molto diversi e, soprattutto, destinati a percorsi diversi.

Una delle analogie più superficiali riscontrate è stata la loro natura di “racconto di formazione”. Per quanto con le dovute riserve, è semmai plausibile parlare di “romanzo di formazione” per il libro, anzi i libri, di Lewis Carroll. In *Through the Looking-Glass* il passaggio dall'adolescenza alla maturità è evidentemente scandito dalle caselle che il pedone/Alice guadagna fino a trasformarsi in regina, mentre in *Alice's Adventures in Wonderland* il tentativo di crescita è esplicitato dall'instabilità del processo metamorfico che ingrandisce e rimpicciolisce la fanciulla lungo il racconto. Eppure è altrove che risiede la natura di personaggio dinamico della Alice di Carroll:

Ogni mondo ha il suo ordine e la sua logica, spesso incomprensibili a chi a tale mondo è estraneo, ma non per questo meno validi. Difficile è l'arte della convivenza con norme e ordini diversi dal proprio, e quest'arte Alice la va scoprendo man mano [...A]lice

si adatta a convivere con esseri assai diversi da lei, unico umano ammesso in questo cosmo.

E' in questo processo di apprendimento, quasi un fantastico e originalissimo "romanzo di formazione", che va individuata la vera crescita di Alice, non certo nei suoi evidenti e sempre mutevoli sconvolgimenti fisici.⁴¹

La Alice di Walt Disney ha ben poco della Alice di Lewis Carroll. Ossessionato da questo personaggio sin dai primordi della sua carriera, Walt Disney conserva di Alice la sua capacità di sognare, di creare mondi onirici: forse la sua volontà (il suo desiderio) è proprio non farla crescere mai. Sotto un certo aspetto Alice (il suo mondo) rappresenta l'alter-ego femminile, più spaventoso e aggressivo, di Peter Pan (la sua isola). E così come Peter Pan riesce a tenere perfettamente sotto controllo il suo regno del fantastico (con gli attori che sembrano recitare ogni giorno la stessa parte, come in un parco d'attrazioni), ad Alice il Paese delle Meraviglie sfugge facilmente di mano. Ella procede di evento in evento senza alcuna connessione logica, entrando in un delirio onirico che infine la porterà a un caos non più sopportabile: la soluzione per sfuggirvi è semplicemente svegliarsi. Nessuna crescita per l'Alice disneiana, solo un viaggio in un mondo surreale (e surrealista).

⁴¹ Paola Faini, "Introduzione" a: Lewis Carroll, *Alice nel Paese delle Meraviglie e Attraverso lo Specchio Magico*, Newton Compton, 1995, Roma, pp.9-10.

Altrettanto Miyazaki rifiuta di considerare l'avventura di Chihiro come un viaggio di formazione, dichiarando apertamente:

“Con *La città incantata* volevo smontare questo mito ridicolo del viaggio d'iniziazione: alla fine del film Chihiro ha imparato solo e semplicemente ad avere fiducia in se stessa”.⁴²

Infatti, come osserva Anna Antonini, alla fine del film l'espressione del viso di Chihiro è nostalgica quanto quella che aveva prima di entrare nella città degli dei, perché se anche ha imparato qualcosa ella “continua a ignorare come si torna a casa e dove questa sia”.⁴³

Al principio del racconto, la famiglia di Chihiro accede alla città degli dei attraversando una galleria (proprio come Alice che cade nella tana del Coniglio Bianco). La cosa strana è che non è Chihiro ad essere incuriosita ed attratta dalla strana caverna, bensì i suoi genitori. Genitori che cinquant'anni prima sapevano emozionarsi esplorando una casa vuota, alla ricerca di fantasmi, di un brivido, proprio come le due bambine protagoniste di *Totoro*, Mei e Satsuki.

Il richiamo a *Totoro* non è gratuito; anche in esso il racconto prende avvio dopo la caduta in un buco e, mentre elementi come il *nekobus* [bus-gatto], che tanto ricorda il

⁴² Dal pressbook ufficiale del film, riedito in Italia da Mikado film. Citato in Alessandro Benci-venni, *op. cit.*, p.147.

⁴³ Cfr. Anna Antonini, *op. cit.*, pp.38-9.

Gatto del Cheshire, richiamano l'onirismo di Alice⁴⁴, Mei e Satsuki condividono con Chihiro il disagio di un trasloco e del passaggio d'età. Ma i rapporti tra *Totoro* e *Sen to Chihiro* sono molto più profondi. Ancora una volta i personaggi di Miyazaki si relazionano alla natura, la società, le religioni, la tradizione. Il mondo della piccola Mei è idilliaco e armonioso; ai tempi di *Totoro* Miyazaki riusciva ancora a conservare una visione molto ottimistica del rapporto dell'uomo con l'ambiente circostante. Sostanzialmente in entrambi i film c'è la speranza che le eroine acquistino fiducia in se stesse, ma i tempi sono cambiati, il compito di Chihiro è ben più difficile.

Il personaggio di Chihiro nasce dall'esigenza di Miyazaki di mostrare alle figlie di alcuni suoi colleghi che è importante conoscere il proprio passato ma, soprattutto, riconoscere il proprio presente. Ovvero vivere il proprio presente sicuri di sé.

Quando giunge al cospetto della strega Yubaaba, in cambio di un incarico di lavoro, Chihiro cede alla strega parte del suo nome, diventando Sen, cioè "mille". Trovare la fiducia in sé per la ragazzina vorrà dire trovare la propria unica identità tra le mille che le sono offerte in scelta dal tempo presente.

⁴⁴ Per un'analisi delle differenze tra *Alice in Wonderland* e *Totoro* cfr. Susan Napier, *op. cit.*, pp.128-130.

Così, alla luce del tempo presente, la “città incantata” diventa allegoria del Giappone (mondo) contemporaneo.⁴⁵

I genitori sono trasformati in porci, non sono più in grado di insegnare alla figlia i sani valori; il vecchio Kamaji (Miyazaki stesso) è la realtà artigianale che ancora resiste, ma ha bisogno di otto braccia per tenere in piedi le terme; Kaonashi, il fantasma “senza volto”, è quel Giappone che pensa di poter “comprare” chiunque offrendo prodotti di nessun valore, sommergendo i ragazzi di oggi con videogiochi, cartoni, oggetti vani e tutto divora senza mai saziarsi; Kawa no kami, il dio del fiume, è il volto inquinato della natura; la strega Yubaaba rappresenta l'affarismo senza scrupoli mentre sua sorella Zeniiba, opposto complementare, è il riservato e dislocato focolare domestico custode delle tradizioni; il bambino di Yubaaba è l'incarnazione dello spropositato affetto mostrato da certe madri giapponesi; la gente avida delle terme è senza identità perché non conosce neanche il proprio nome, che gli è stato rubato.

Quando Chihiro esce nel mondo “reale”, è pur sempre lo stesso presente. Chihiro ha solo riconquistato il suo nome. E' vero, il volto appare ancora triste, ma adesso è più sicura.

Chihiro esprime al meglio i timori di Miyazaki riguardo un mondo che sta appiattendolo i valori facendo dimenticare

⁴⁵ In realtà Miyazaki sostiene che le terme sono una metafora dello Studio Ghibli, lui stesso sarebbe Kamaji e Toshio Suzuki la strega Yubaaba, mentre Chihiro è una giovane apprendista che si presenta allo studio stesso in cerca di lavoro.

ai ragazzi di oggi le splendide cose che ancora la terra ci offre. Nel volto triste di Chihiro si legge tutto il vuoto portato dalla televisione e dall'odierna società che corre sempre più veloce, confondendo le nozioni di tempo e spazio, in una parola d'identità, che avevano rassicurato generazioni del passato. Nel tentativo di recuperare il passato e spingere a costruire il presente, Miyazaki ci mostra il suo personaggio al tempo stesso come ideale destinatario (pubblico) e come unico possibile salvatore di se stesso.

Conclusione

Walt Disney era un sognatore. Il suo sogno era sperare che la gente non avrebbe mai smesso di sognare. Per questo creava mondi. Quale mezzo migliore per creare mondi se non il cinema? Quale mezzo migliore per creare sogni se non i cartoni animati? Per questo Walt Disney si dedicò all'arte, prima avvicinandosi al teatro, poi al cinema, poi ai cartoni animati. E la gente cominciò a credere nei cartoni animati. Ma tutto ciò che poteva servire per comunicare agli altri la propria voglia di sognare, andava sperimentato. E così eccolo tornare al cinema, e in seguito la televisione.

Poi, come tutti i sognatori che non smettono mai di sognare, Walt Disney ebbe bisogno di andare oltre. La realizzazione suprema del proprio desiderio sarebbe stata l'edificazione di un luogo di sogni, nel mondo reale. Un Paese delle Meraviglie, nel quale rifugiarsi o dal quale fuggire ogniqualvolta lo si fosse voluto.

Chi ha ereditato e si assume ancora oggi il compito di perpetuare questo sogno è l'azienda che porta il suo stesso nome. Tuttavia la Disney non fa più sognare con i suoi cartoni animati: nel gennaio di quest'anno (2004) è stato dichiarato chiuso lo studio di Orlando e l'azienda ha annunciato che *Home on the Range* sarà l'ultimo lungometraggio disegnato a mano. Resta il sogno di Disneyland.

Cosa è Disneyland oggi?

Un luogo (o meglio un nonluogo) che imita il cinema, dove la gente ormai va per “riconoscere” ciò che già “conosce” attraverso immagini, foto, video, viste in tv, sui giornali, su internet.

A Disneyland è lo spettacolo stesso che viene spettacolarizzato: la scena riproduce quel che era già scena e finzione [...] Non solo entriamo nello schermo, invertendo il movimento di *The Purple Rose of Cairo* di Woody Allen. Ma, dietro lo schermo, c'è solo un altro schermo. Il viaggio a Disneyland risulta allora essere turismo al quadrato, la quintessenza del turismo: quel che veniamo a visitare non esiste. [...] Disneyland è il mondo di oggi, in quello che ha di peggiore e di migliore: l'esperienza del vuoto e della libertà.¹

Così, paradossalmente, il mondo incantato che avrebbe dovuto vivere fianco a fianco con il mondo reale da fuggire ha finito col somigliargli, o viceversa. Realtà che imita finzione e finzione che imita realtà: è ormai anche il destino del cinema contemporaneo. L'abilità nello sfruttare il digitale è tale che ormai cinema dal vero e animazione (quella digitale, beninteso) tendono a diventare un tutt'uno. Lo sforzo è teso a soddisfare il bisogno supremo di ogni regista: avere il controllo completo della propria creazione. Ormai il cinema crea finte realtà più reali del reale.

¹ Marc Augé, *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringheri, 1999, Torino, pp.24-5.

Così, a sua volta, la realtà imita la finzione. Proprio nel centro di New York, la Disney Corporation ha progettato un Grand Hotel con una breccia nel centro, da cui spunta un raggio galattico.

Si chiude dunque il cerchio che, da uno stato in cui le finzioni si nutrivano della trasformazione immaginaria del reale, ci fa passare a uno stato in cui il reale si sforza di riprodurre la finzione. Forse, portato a termine, un simile movimento rischia di uccidere l'immaginazione, di disseccare l'immaginario, traducendo con ciò qualcosa delle nuove paralisi della vita in società. Nello spazio urbano, e nello spazio sociale in genere, la distinzione tra realtà e finzione diventa poco chiara.²

“Dico sempre che bisogna fare film che incontrino la nostra epoca, ma che non la sposino”.³ Paradossalmente, proprio attraverso un mezzo nato per essere esplicitamente finzione (produzione prima che riproduzione) come il cartone animato tradizionale, ci pare che il cinema di Hayao Miyazaki non solo tenga vivo, e in maniera forte, l'immaginario, ma sappia anche interpretare al meglio le esigenze dell'uomo postmoderno proponendosi come modello di cinema del nostro tempo.

² Ivi.

³ Parole di Miyazaki in “Fellinippon”, *Les Inrockuptibles*, 10 aprile 2002, p.57.

Il padre di Chihiro, attraversata la galleria che porta alla città degli dei, la scambia per un parco a tema abbandonato. Sebbene ciò porti con sé la triste constatazione della perdita del passato, tuttavia è evidente che il vero parco a tema sono proprio le terme, ovvero il mondo reale, il presente. Il Paese delle Meraviglie è stato fatto sparire.

MATERIALI

Quest'ultima parte, che si propone di fornire validi spunti e utili strumenti a chi voglia intraprendere uno studio più specifico degli argomenti trattati, è divisa in quattro sezioni.

La prima presenta un'intervista via e-mail che gentilmente mi ha concesso il professor Nicolas Bernard. Nato nel 1972 in Normandia, Bernard vive e insegna francese a Tōkyō da cinque anni. Autore del libro *Hayao Miyazaki – souffleur de rêve*, che avrebbe dovuto essere pubblicato dalle edizioni Le Presse Temps nel febbraio 2004, si è visto bloccare l'uscita del libro dallo stesso Studio Ghibli. Partendo da questo episodio, Bernard ci mostra un interessante quadro della situazione in Giappone e del rapporto dell'opera di Miyazaki con il suo Paese.

Segue poi una “Filmografia essenziale” che, ovviamente a causa del numero enorme di titoli (volendo includere cortometraggi, film dal vero, film destinati all'home video/DVD, pubblicità, video musicali, serie televisive ecc.), non pretende affatto di essere esaustiva, piuttosto un pratico strumento di consultazione.

Nella “Bibliografia” sono elencati tutti i testi (dai libri fino alle risorse internet) citati o utili alla realizzazione dello studio presentato. Mentre nella sezione “Percorsi”, breve appendice alla bibliografia, sono presentati riferimenti non necessari al presente lavoro ma probabilmente utili a chi voglia approfondire specifici argomenti.

Intervista a Nicolas Bernard

En février 2004, une biographie, que l'on dit "romancée", sur le metteur en scène japonais Hayao Miyazaki, aurait dû paraître aux éditions "Le Presse Temps". La publication a été bloquée par le Studio Ghibli même. Pouvez-vous nous parler brièvement de votre livre et des raisons qui ont poussé le Studio à une telle décision? En quoi diffère votre livre par rapport à la biographie "officielle" écrite par Helen Mc Carthy?

Helen Mc Carthy – que je remercie au passage de m'avoir encouragé dans mon projet – a principalement fondé son travail sur des interviews de première main, et proposé une biographie qu'on peut en effet qualifier, sinon d'« officielle », au moins de référence : il n'y a qu'à parcourir Internet pour constater à quel point cette biographie est connue des fans de Hayao Miyazaki.

Je n'avais quant à moi pas l'intention de m'adresser en priorité aux fans, et j'étais fermement résolu à éviter l'hagiographie. Il m'importait surtout de replacer la vie de Miyazaki dans son contexte social et historique, et de proposer, grâce à la forme romancée, une interprétation psychologique personnelle du personnage. Je désirais permettre aux lecteurs curieux de prendre connaissance de certaines

réalités de l'histoire du Japon rarement mises en lumière. Si j'avais pu au passage convaincre quelques fans à troquer l'adulation aveugle contre un respect raisonné de l'artiste, enrichi d'une meilleure compréhension de la culture japonaise, j'aurais été comblé.

Ce travail est en outre intervenu à un moment où j'éprouvais le besoin de nouer des fils entre le Japon « sérieux » et la culture de la manga, présente jusque dans les brochures officielles distribuées par les administrations.

Pour ce qui est des raisons qui ont poussé le studio Ghibli à s'opposer à la publication, je ne peux vous dire plus que ce qui a déjà été écrit¹ : elles sont d'abord liées à une mauvaise communication. Quant à savoir pourquoi Hayao Miyazaki lui-même en est venu à s'opposer par principe à toute forme de biographie alors qu'il avait laissé sortir le livre de Helen Mc Carthy, on ne peut que se perdre en conjectures.

Monsieur Miyazaki a plusieurs fois renié dans ses interviews qu'il a milité politiquement dans le parti marxiste; il l'a défini "un péché de jeunesse". Combien une telle expérience a-t-elle pu influencer son oeuvre artistique, selon vous? Croyez-vous que d'une certaine façon des traces de

¹ Il riferimento è a un'altra intervista concessa alla fanzine *MaxOezine*, per la quale si rimanda alla sezione "Percorsi".

ses idées passées puissent être encore relevées dans ses réalisations les plus récentes?

L'activisme politique de Hayao Miyazaki dans ses jeunes années m'a posé un gros problème. Bien qu'il s'agisse d'un thème bien connu et fréquemment évoqué, les informations concernant cette période sont rares. C'est d'ailleurs le manque de documentation sur ce sujet qui m'avait conduit à solliciter un entretien (refusé !) avec l'intéressé.

Vous évoquez un militantisme de parti, mais le dépouillement de certains documents m'a plutôt amené à penser que Miyazaki n'avait pas réellement été impliqué dans ce genre d'activité. Entré à l'université en pleine vague de manifestations anti Anpo², il semble même avoir porté à l'époque un regard critique sur les mouvements de masse. Selon ses dires, il se méfiait à l'époque des fanatismes staliniens et maoïstes : c'est vraisemblable et compréhensible, dans la mesure où l'implication de sa famille dans l'effort de guerre l'avait déjà amené à réfléchir aux risques du conditionnement idéologique.

Les barrières morales du jeune Miyazaki à l'égard du marxisme semblent être tombées lentement, sous l'influence

² ANPO è la sigla che sta per "Nichibei anzen hoshō joyaku", ovvero il trattato di sicurezza nippo-americano la cui rinegoziazione avvenne negli anni Sessanta. Coloro che si opposero all'estensione di tale trattato, partecipando ai movimenti studenteschi del periodo, sono oggi definiti come la generazione "1960 ANPO", ovvero quella di Miyazaki, distinta, ad esempio, da quella "1970 ANPO"; negli anni Settanta vi fu infatti un nuovo movimento studentesco, la cui violenza portò però al congelamento dello stesso.

de professeurs comme Osamu Kuno³ – une figure des mouvements de citoyens –, ou par la lecture d’auteurs comme Yoshie Hotta⁴. Du fait de son histoire familiale, et de sa propre expérience de la guerre, le jeune Miyazaki ne pouvait qu’être sensible aux thèmes de la neutralité militaire ou de la défense des plus faibles. Pour ces derniers, il s’agissait d’ailleurs souvent de victimes de la guerre, puisque les mineurs de Miike⁵, par exemple, étaient souvent aussi d’anciens soldats tombés dans le dénuement après la démobilisation. C’est par ce biais, je crois, qu’il s’est rapproché des thèses marxistes, et est peut-être venu à prendre part à quelques manifestations. La lenteur de cette maturation ne permet pas, il me semble, d’imaginer un véritable engagement militant de parti.

On ne peut sans doute pas parler de réel militantisme jusqu’à la rencontre avec Isao Takahata et Yasuo Ōtsuka, et l’implication – très forte, cette fois – dans le syndicat de la

³ Filosofo; attivo soprattutto nei movimenti popolari e studenteschi e fortemente interessato allo studio della società postbellica. E’ morto nel febbraio 1999.

⁴ Scrittore. Morto nel 1998 all’età di ottanta anni, la sua opera è in corso di riedizione proprio a cura dello Studio Ghibli (per informazioni ulteriori consultare l’indirizzo www.ntv.co.jp/ghibli/h_books/index.htm). Vincitore del Premio Akutagawa nel 1951, i suoi interessi risiedevano soprattutto nella definizione del posto occupato dagli intellettuali durante la guerra fredda e nei problemi dei Paesi del Terzo Mondo. Era inoltre un esperto dell’opera di Goya, del quale ci ha lasciato una biografia.

⁵ La vicenda dello sciopero alle miniere carbonifere di Miike si inserisce nel contesto delle lotte e dei movimenti degli anni Sessanta. La maggior parte dei minatori erano ex-soldati senza alcuna protezione contro le decisioni della Mitsui, proprietaria delle miniere. Il sindacato, ancora debole all’inizio degli anni Cinquanta, non poté evitare il licenziamento di quasi seimila lavoratori, di cui 197 “purgati” perché appartenenti al partito comunista. Il rafforzamento del movimento sindacalista ebbe il suo apice con la decisione di uno sciopero all’inizio degli anni Sessanta. La Mitsui rispose con il coinvolgimento di estremisti di destra per scavalcare i picchetti e portare lo scompiglio: si arrivò anche all’assassinio di uno degli scioperanti. L’episodio sensibilizzò tutto il Paese, soprattutto fomentò i movimenti studenteschi; tuttavia la lotta si risolse infine in una sconfitta e il sindacato accettò le condizioni della Mitsui.

Tōei-dōga. La première collaboration artistique entre ces trois hommes, *Hols Prince du soleil*,⁶ est complètement pénétrée du marxisme de ses auteurs, prônant notamment l'unité dans la lutte face aux forces maléfiques. Certains critiques se sont d'ailleurs appliqués à mettre en parallèle l'intrigue du film et le conflit qui opposait alors l'équipe du film à la direction des studios.

Sur un plan esthétique, on ne peut s'empêcher de comparer cette oeuvre aux animations soviétiques, dont tous trois étaient friands. L'influence esthétique d'un certain cinéma engagé est restée dès lors perceptible dans tous les films de Miyazaki. Pour ne prendre qu'un seul exemple, on est frappé de constater la ressemblance entre le village de Laputa et la rue principale des *Raisins de la colère*, de Steinbeck.⁷

Quant aux réalisations les plus récentes, on peut bien sûr trouver dans *Chihiro*, par exemple, certaines références à la force dans l'union, à la lutte contre l'aliénation, au refus de l'accumulation du capital, mais ces thèmes sont abordés de façon moins directe que dans les premières oeuvres, et avec une certaine ambiguïté. Cette approche met bien en valeur la façon dont Miyazaki s'est finalement émancipé d'une analyse purement marxiste.

⁶ Nella versione italiana *La grande avventura del piccolo principe Valiant*.

Vous vivez et enseignez au Japon. Comme nous le savons tous la Constitution japonaise a été rédigée sous la tutelle des américains et le système gouvernemental bicaméral est proche des modèles de gouvernement occidentaux. Cependant j'imagine que, vécue par les yeux d'un occidental, la politique de gouvernement concernant la vie sociale au Japon révèle de remarquables différences par rapport à celle instaurée en Europe et aux Etats-Unis.

Quel est la situation politique actuelle au Japon? Ou plutôt: comment les Japonais vivent-ils le rapport entre gouvernement, famille impériale et vie sociale?

Est-il possible que l'énorme succès des films de Miyazaki au Japon soit lié à la situation politique? Si oui, comment l'oeuvre de Miyazaki s'insère-t-elle dans ce contexte?

Je ne crois pas qu'il soit exact de penser que la familiarité des institutions japonaises avec celles des pays occidentaux remonte à l'après-guerre et à la constitution imposée par les Etats-Unis. C'est négliger l'importance de la démocratie de Taishō⁸ dans l'histoire contemporaine de ce pays. Bien qu'elle ait succombé aux coups du militarisme autoritaire, le début de la période Taishō reste aujourd'hui une époque fondatrice du Japon moderne. Son influence a

⁷ *The Grapes of Wrath*, di John Steinbeck. John Ford ne trasse un film nel 1940; la versione italiana è intitolata *Furore*.

⁸ Il periodo Taishō va dal 1912 al 1926. Il carattere del regime politico che va sotto il nome di "democrazia Taishō" o anche "liberalismo degli anni Venti" è fonte di un dibattito storiografico tuttora aperto. Esso è infatti caratterizzato contraddittoriamente tanto da conquiste sul fronte dei diritti civili e politici quanto da elementi e movimenti fortemente antidemocratici.

été considérable sur l'évolution des mentalités, et il est significatif qu'elle représente une sorte d'âge d'or dans l'esprit de nombreux Japonais. En présentant, en 1915, ses 21 demandes à la Chine,⁹ le Japon avait déjà fait preuve de l'intégration de certaines mœurs politiques « à l'occidentale ».

Pour ce qui est de la vie politique du Japon d'aujourd'hui, il est étonnant pour un Occidental de constater à quel point les citoyens japonais, dans leur majorité, se désintéressent de la politique et de leurs devoirs civiques. Le fait que le pouvoir soit resté, depuis bientôt soixante ans, et à l'exception d'une brève alternance, aux mains d'un parti unique¹⁰ ne les prédispose sans doute pas à percevoir toutes les possibilités du système ! Il faut croire cependant que la plupart d'entre eux se satisfont de cette situation, puisqu'il est resté peu fréquent de rencontrer quelqu'un pour la remettre en question. La violence des réponses apportées par le gouvernement, jusque dans les années 70, aux mouvements contestataires y est peut-être aussi pour quelque chose.

Il n'en demeure pas moins que cette absence d'alternance, en privant le Japon des conditions nécessaires à un véritable dialogue public, a probablement contribué à l'empêcher de mener à bien les réflexions qui s'imposaient

⁹ Le "21 domande" sono una serie di richieste che il Giappone fece alla Cina allo scopo di sottomettere il Paese. Le grandi potenze vi si opposero, tuttavia il Giappone ottenne delle concessioni sulla Manciuria e sullo Shantung.

¹⁰ Si tratta del LPD, il Partito Liberal Democratico.

– et s’imposent encore – sur son rôle en Asie dans la première partie du vingtième siècle, ainsi que sur les souffrances infligées à ses voisins, d’une part, et à ses propres habitants d’autre part.

Par ailleurs il est probable que la situation géopolitique du pays, le contraignant à tourner le dos à la plupart des pays d’Asie pendant toute la guerre froide – et parfois au delà –, n’a pas servi non plus la cause du dialogue. Le Japon, à la différence des pays européens, n’a pas eu la chance de rejoindre un ensemble culturel transnational comparable à l’Europe ; il n’a pas été confronté à cet indispensable travail de réconciliation qui est allé de pair avec la construction de l’Union Européenne. C’est sans doute un terrible handicap pour atteindre à la sérénité en ce qui concerne les choses du passé.

L’absence de questionnement, et la nécessité pour le pays de tenir le rôle qui lui avait été alloué par la politique américaine, a conduit la génération de la guerre à plus ou moins refouler ses souvenirs pendant de longues décennies, mais il semble que les choses aient maintenant commencé à évoluer. Peut-être cette génération, aujourd’hui largement avancée dans le troisième âge, commence-t-elle à se sentir le devoir de témoigner. Il me semble en tout cas assister aujourd’hui à un travail de restauration de la mémoire nationale. De vieilles souffrances resurgissent, à côté de rêves de grandeur déçus ; une multitude de tragédies familiales commencent à être rapportée aux générations moins âgées,

qui y semblent assez réceptives : ce regain d'intérêt pour les années 30-40 est très perceptible dans le cinéma ou la production de téléfilms, mais aussi dans la vie politique. Voyez la querelle sur les nouveaux manuels d'histoire¹¹ ou l'obstination de Junichirō Koizumi¹² à se recueillir périodiquement au temple Yasukuni,¹³ les débats sur l'article 9¹⁴ : c'est bien le spectre de la deuxième guerre mondiale qui se profile derrière ces affaires. Ce sont aussi autant d'efforts plus ou moins adroits, plus ou moins honnêtes, plus ou moins honorables pour renouer les fils du passé, et le fait qu'ils reçoivent si peu de signes de désapprobation de la part de la population m'incline à penser qu'ils procèdent d'un sentiment largement partagé.

Quant au rôle de l'empereur, à bien des égards, il semble relégué au même type de place que celle qu'il occupait au temps du *bakufu* d'Edo.¹⁵

¹¹ Il riferimento è alle polemiche suscitate in Cina e Corea da alcuni manuali di storia, utilizzati nelle scuole giapponesi, in cui si giustifica l'imperialismo nipponico e si tace dei crimini di guerra perpetrati dai giapponesi.

¹² Koizumi è il Primo Ministro del Giappone.

¹³ Presso il tempio di Yasukuni sono conservate le spoglie di caduti di guerra tra il 1854 e il 1945. Tra i corpi vi sono quelli di sei ufficiali riconosciuti colpevoli di crimini di guerra. Le visite ufficiali del Capo di Governo possono dunque essere interpretate come una tacita approvazione di tali crimini.

¹⁴ L'articolo 9 della Costituzione giapponese stabilisce la rinuncia alla guerra da parte del Giappone e definisce i limiti di azione dell'esercito, denominato "Forze di autodifesa". I recenti interventi nella politica internazionale hanno riportato all'attenzione dell'opinione pubblica la possibilità di una possibile riforma dell'articolo 9. Naturalmente tanto in Giappone quanto nel mondo le possibili implicazioni di una modifica suscitano opinioni e congetture contrastanti.

¹⁵ Per *bakufu* si intende il governo militare retto dagli *shōgun*. L'ultimo, quello dei Tokugawa (o Edo) durò dal 1603 al 1867.

Les récents démêlés de la princesse Masako avec l'administration de la Maison Impériale sont sans doute une bonne illustration de la forme de contraintes auxquelles la famille impériale doit aujourd'hui se plier. Et bien qu'il se trouve des voix pour s'émouvoir du conservatisme de la Maison Impériale lorsqu'elle refuse par exemple de reconnaître à la petite Aiko la possibilité d'accéder à la dignité impériale,¹⁶ j'ai le sentiment que la majorité des Japonais s'accommode volontiers de ce souverain cantonné dans son statut de symbole. Une autre période historique qui éveille aujourd'hui la nostalgie de nombre de Japonais est d'ailleurs celle du *bakumatsu*,¹⁷ avec sa quantité de héros sacrifiés à la cause du shōgunat.

Le succès des films de Miyazaki tient en grande partie à ce qu'ils jouent sur la corde nostalgique du grand public. Miyazaki ne s'en cache pas, et revendique même clairement cette approche, arguant que la nostalgie est le sentiment le mieux partagé par les générations. Son talent, jusqu'ici, a consisté à en jouer avec élégance, quand d'autres auraient

¹⁶ Il Giappone conserva ancora la trasmissibilità della linea imperiale solo attraverso discendenza maschile. L'ipotesi che il Primo Ministro Koizumi proponga di cambiare addirittura la Costituzione per consentire la sopravvivenza di tale linea, solleva tra le altre anche questioni di emancipazione femminile di una certa importanza in uno stato tradizionalista come il Giappone. In effetti la principessa Masako, prima di sposare il principe Naruhito nel 1993, accettando dunque il ruolo subalterno dettato dalla tradizione e dall'etichetta, aveva affascinato l'opinione popolare, facendo sperare in un ammodernamento della vita di corte e ponendosi come valido esempio di emancipazione femminile.

¹⁷ Si tratta dell'ultimo periodo dell'era Tokugawa, ovvero degli anni dal 1853 al 1867, prima della Restaurazione Meiji. E' un periodo burrascoso e romantico, che ricorda le ultime gesta della nobile figura del samurai, destinata ben presto a sparire.

pu tomber dans un sentimentalisme au rabais. Il n'en demeure pas moins que j'ai trouvé des interlocuteurs au Japon soupçonnant Miyazaki de servir à travers ses films une cause nationaliste. Bien que je ne partage pas cette conclusion, je dois admettre que le danger existe, à trop rêver la beauté d'un temps révolu, de conduire certains spectateurs à se tourner vers des oeuvres beaucoup plus discutables, telles que les mangas de Yoshinori Kobayashi, chantre de ce négationisme appelé *goman-ism*.¹⁸

Une dernière question : Miyazaki a souvent répété dans ses interviews qu'il faisait des films passe-temps et non engagés et qu'il n'était pas un Vert. En revanche, depuis le début (et davantage aujourd'hui) ses oeuvres sont remplies de significations, de messages, si bien qu'elles semblent contenir un avertissement afin que les gens fassent attention à la beauté du monde que l'homme risque de détruire au travers des guerres, de la pollution et d'une utilisation incontrôlée et peu sage de la technologie. Comment croyez-vous que l'on puisse expliquer cette prise de position de Miyazaki en ce qui concerne les contenus de ses films? Cela rentre dans un comportement culturel typique ou bien est-ce une dissimulation, le masquage de ses réelles intentions

¹⁸ Kobayashi è autore del manifesto dello *Shin Goman-ism*, un termine che potremmo rendere con "Nuovo *Orgoglio*". Schierato nettamente sul fronte di un revisionismo storico che guardi a un Giappone non più remissivo e liberato dall'influenza straniera, Kobayashi presenta nei suoi *manga* alternative nazionaliste al reale andamento dei fatti nella storia dell'imperialismo giapponese. Fenomeno eccezionale in patria, sono molti a interrogarsi sui motivi del suo strepitoso successo.

à travers une publicité afin de pousser le public à aller voir un produit passe-temps, de pur entertainment, ou autre chose encore?

Les déclarations de Miyazaki sur son rôle d'*entertainer*, lorsque je les ai lues, m'ont également troublé. Dans la mesure où Mamoru Oshii, après avoir collaboré avec Ghibli, a une fois comparé Miyazaki à Trotski, on peut être tenté, il est vrai, de conclure à un genre d'entrisme artistico-industriel ! La question qui se pose est de savoir quel intérêt un artiste engagé pourrait trouver à avancer masqué. Il n'existe en outre aujourd'hui aucune raison de penser qu'un engagement à gauche puisse être un handicap pour un artiste japonais : Nakajima Miyuki et Katō Tokiko pour la chanson, Ōe Kenzaburō ou Nosaka Akiyuki pour la littérature, Kurosawa Akira et Kitano Takeshi pour le cinéma sont autant d'exemples de carrières réussies et durables.

Les sommes engagées dans la production des longs métrages comme ceux de Ghibli, avancées par une myriade de compagnies privées, pourraient laisser il est vrai imaginer certaines contraintes, mais je suis convaincu que les milieux financiers savent s'accommoder de n'importe quelle idéologie pourvu qu'elle soit rentable, et il est évident que les films de Ghibli le sont.

Comme je l'ai écrit précédemment, Hayao Miyazaki semble éprouver une extrême défiance à l'égard des idéologies. Aux idéologues, il préfère à coup sûr certaines figures

isolées du monde intellectuel. J'ai cité déjà Osamu Kuno et Yoshie Hotta (dont Ghibli a entrepris l'an dernier la réédition de quelques oeuvres), mais on peut y ajouter aussi Ryōtarō Shiba,¹⁹ Saint-Exupéry, et quantité d'autres auteurs... Miyazaki est si imprégné de littérature qu'il a même livré à une époque des commentaires de lecture au journal *Asahi*. Toutes les personnalités citées à ce jour par Miyazaki comme ayant exercé une influence décisive sur sa pensée ont en commun leur indépendance à l'égard des idéologies et leur regard critique sur les événements dont ils furent témoins. Difficile, après avoir avoué son admiration pour de tels personnages, de se poser comme un artiste engagé !

La rupture de Miyazaki avec le marxisme est sans doute réelle, quoique pas forcément intégrale. Au vu des discours qu'il tient, il apparaît en tout cas peu probable qu'il puisse aujourd'hui encore se reconnaître dans un mode de pensée posant la domination de la nature par l'homme comme une nécessité historique. Peut-on alors le qualifier de « vert », pour autant que cette notion, assez européenne, ait quelque sens au Japon ? Sans doute pas au sens politique. Je crois en fait que Miyazaki, l'âge et l'expérience aidant, a glissé vers une forme d'humanisme à légère coloration bouddhiste – Miyazaki a d'ailleurs lu Shinran²⁰ –, et qu'il

¹⁹ Autore di romanzi storici, morto nel 1996.

²⁰ Shinran (1173-1262) è il fondatore della Vera Scuola della Terra Pura.

cherche, plus qu'un message, à délivrer à son public des émotions érodées par la vie moderne.

Sachant le mépris qu'il affiche pour les divertissements bon marché et vides de sens, il se peut tout simplement qu'il se soit fixé comme mission de démontrer que cette activité peut aussi bien s'accomplir avec délicatesse, sincérité et intelligence.

Filmografia selezionata

Avendo nel nostro studio messo l'accento sull'opera cinematografica dei due autori trattati, in tale sede non verranno considerati che i mediometraggi e lungometraggi d'animazione (con l'eccezione di alcuni film a contenuto misto) destinati al grande schermo. Dalla sezione 'Walt Disney' sono stati esclusi film di minore rilievo. Nella sezione 'Disney dopo Disney' sono elencati i film più significativi; ne sono esclusi ad esempio i titoli destinati all'home video. Dalla sezione 'Hayao Miyazaki' sono escluse le serie e i lavori collaterali (video, pubblicità ecc.) cui ha partecipato Miyazaki, mentre sono inclusi i film in cui ha assunto ruoli diversi da quello di regista (animatore, produttore).

Per una filmografia dettagliata di Walt Disney, inclusi cortometraggi e film dal vero, si consigliano: Fossati (1986), De Fornari (1995), Ghezzi-Bruno (1985), Lasagna (2001). Per quanto riguarda Hayao Miyazaki, Antonini (2003), Bencivenni (2003) e Colpi (1993) presentano una lista abbastanza esaustiva di titoli; altra fonte è naturalmente McCarthy (2000). Il punto di riferimento per eccellenza resta comunque lo Hayao Miyazaki Web all'indirizzo www.nausicaa.net.

WALT DISNEY

- 1937 SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS (*Biancaneve e i sette nani*) – tratto da una fiaba dei fratelli Grimm – 83’.
- 1940 PINNOCHIO (*Pinocchio*) – tratto dal libro di Collodi – 88’.
- 1940 FANTASIA (*Fantasia*) – film a episodi – 120’.
- 1941 THE RELUCTANT DRAGON (*Il drago recalcitrante*) – film a episodi con sequenze dal vivo – 72’.
- 1941 DUMBO (*Dumbo*) – 64’.
- 1942 BAMBI (*Bambi*) – tratto dal libro di Felix Salten – 69’.
- 1943 SALUDOS AMIGOS (*Saludos Amigos*) – film a episodi con sequenze dal vivo – 43’.
- 1943 VICTORY THROUGH AIR POWER – film in tecnica mista – 65’.
- 1945 THE THREE CABALLEROS (*I tre caballeros*) – film a episodi, in tecnica mista – 70’.
- 1946 MAKE MINE MUSIC (*Musica maestro*) – film a episodi – 74’.
- 1949 ICHABOD AND MR. TOAD (*Le avventure di Ichabod e Mr. Toad* – distribuito in versione integrale in Italia solo per il mercato dell’home video/DVD nel 2004) – film a episodi – tratto da *The Wind in the Willows* di Kenneth

- Grahame e *The Legend of Sleepy Hollow* di Washington Irving – 68’.
- 1950 CINDERELLA (*Cenerentola*) – tratto dalla fiaba di Perrault – 74’.
- 1951 ALICE IN WONDERLAND (*Alice nel paese delle meraviglie*) – tratto da *Alice’s Adventures in Wonderland e Through the Looking-glass* di Lewis Carroll – 75’.
- 1953 PETER PAN (*Le avventure di Peter Pan*) – tratto dalla commedia omonima di Sir James M. Barrie – 76’.
- 1955 LADY AND THE TRAMP (*Lilli e il vagabondo*) – tratto da un soggetto di Ward Greene – 75’.
- 1959 SLEEPING BEAUTY (*La bella addormentata nel bosco*) – tratto dalla fiaba di Perrault – 75’.
- 1961 ONE HUNDRED AND ONE DALMATIANS (*La carica dei 101*) – tratto dall’omonimo libro di Dodie Smith – 79’.
- 1963 THE SWORD IN THE STONE (*La spada nella roccia*) – tratto dal libro di T. H. White – 75’.
- 1964 MARY POPPINS (*Mary Poppins*) – film dal vero spesso considerato a tecnica mista – tratto dall’omonimo romanzo di Pamela L. Travers – 140’.
- 1967* THE JUNGLE BOOK (*Il libro della giungla*) – tratto dall’omonimo libro di Rudyard Kipling – 78’.

*In realtà Disney supervisionò soltanto la prima parte di lavorazione del film. Disney morì nel dicembre del 1966; il film uscì nelle sale dieci mesi dopo.

DISNEY DOPO DISNEY

- 1970 THE ARISTOCATS (*Gli aristogatti*) – 78’.
- 1973 ROBIN HOOD (*Robin Hood*) – 83’.
- 1977 THE RESCUERS (*Le avventure di Bianca e Bernie*) – tratto dai racconti *The Rescuers* e *Miss Bianca* di Margery Sharp – 77’.
- 1977 PETE’S DRAGON (*Elliott, il drago invisibile*) – film in tecnica mista – 127’.
- 1981 THE FOX AND THE HOUND (*Red e Toby nemici amici*) – tratto dal racconto di Daniel P. Mannix – 83’.
- 1985 THE BLACK CAULDRON (*Taron e la pentola magica*) – tratto dai racconti *The Chronicles of Prydain* di Lloyd Alexander – 80’.
- 1986 THE GREAT MOUSE DETECTIVE (*Basil, l’investigatopo*) – tratto dai racconti *Basil of Baker Street* di Eve Titus – 79’.
- 1988 WHO FRAMED ROGER RABBIT? (*Chi ha incastrato Roger Rabbit?*) – film in tecnica mista – tratto dal romanzo *Who Censored Roger Rabbit?* di Gary K. Wolf – 103’.

- 1988 OLIVER & COMPANY (*Oliver & Company*) – ispirato al romanzo *Oliver Twist* di Charles Dickens – 74’.
- 1989 THE LITTLE MERMAID (*La sirenetta*) – tratto dalla fiaba di H. C. Andersen – 90’.
- 1990 THE RESCUERS DOWN UNDER (*Bianca e Bernie nella terra dei canguri*) – ispirato ai personaggi di Margery Sharp – 82’.
- 1991 BEAUTY AND THE BEAST (*La Bella e la Bestia*) - tratto dalla fiaba narrata da Madame Le Prince de Beaumont – 85’.
- 1992 ALADDIN (*Aladdin*) – ispirato al personaggio de *Le mille e una notte* – 90’.
- 1994 THE LION KING (*Il re leone*) – 87’.
- 1995 POCAHONTAS (*Pocahontas*) – ispirato al personaggio leggendario di Pocahontas – 82’.
- 1995** TOY STORY (*Toy story- Il mondo dei giocattoli*) – regia: John Lasseter – 88’.
- 1996 THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME (*Il gobbo di Notre Dame*) – tratto dal romanzo *Notre-Dame de Paris* di Victor Hugo – 95’.
- 1997 HERCULES (*Hercules*) – 80’.
- 1998 MULAN (*Mulan*) – ispirato alla leggenda cinese di Fa Mu Lan– 86’.

- 1998** A BUG'S LIFE (*A Bug's Life – Megaminimondo*) – regia: John Lasseter – 91'.
- 1999 TARZAN (*Tarzan*) – ispirato ai libri di William Borroughs – 88'.
- 1999** TOY STORY 2 (*Toy Story 2 – Woody e Buzz alla riscossa*) – regia: John Lasseter, Lee Unkrich – 92'.
- 2000 FANTASIA 2000 (*Fantasia 2000*) – film a episodi – 80'.
- 2000 THE EMPEROR'S NEW GROOVE (*Le follie dell'imperatore*) – 75'.
- 2001 ATLANTIS: THE LOST EMPIRE (*Atlantis. L'impero perduto*) – 81'.
- 2001** MONSTER INC. (*Monster & Co.*) – regia: Peter Docter – 89'.
- 2002 LILO & STITCH (*Lilo & Stitch*) – 85'.
- 2002 TREASURE PLANET (*Il pianeta del tesoro*) – tratto da *Treasure Island* di Robert L. Stevenson – 95'.
- 2003** FINDING NEMO (*Alla ricerca di Nemo*) – regia: Andrew Stanton, Lee Unkrich – 101'.
- 2003 BROTHER BEAR (*Koda, fratello orso*) – 85'.
- 2004 HOME ON THE RANGE (*Mucche alla riscossa*) – 76'.
- 2004** THE INCREDIBLES (*Gli Incredibili*) – regia: Brad Bird – 105'.

** Disney/Pixar.

HAYAO MIYAZAKI

I titoli sono riportatati in *kanji* e *kana*. Di fianco è stata aggiunta la lettura in *romaji*. Tra parentesi tonde il titolo con cui è stato distribuito in Italia, tra quadre quello nei paesi di lingua anglosassone. Laddove assente al titolo è sostituita una traduzione letterale [trad. lett.]. I film in cui non è segnalato alcun ruolo differente si intendono diretti e/o prodotti da Hayao Miyazaki.

- 1963 ワン ワン 忠臣蔵 – *Wan Wan Chūshingura* (trad. lett.: Bau Bau – Il deposito dei servitori fedeli) [*Watchdog Bow Wow*] – ispirato alla leggenda dei 47 Rōnin – regia: Dai-saku Shirakawa, Hiroshi Ikeda – ruolo di M.: intercalatore – 81’.
- 1964 ガリバーの宇宙旅行 – *Gulliver no uchū ryokō* (trad. lett.: I viaggi cosmici di Gulliver) [*Gulliver’s Space Travels: Beyond the Moon*] – ispirato a *Gulliver’s Travels* di Jonathan Swift – regia: Yoshio Kuroda – ruolo di M.: intercalatore – 80’ [fonte: Clements, McCarthy (2001); in McCarthy (1999) è segnalato come cortometraggio di 20’].
- 1968 太陽の王子 ホルスの大冒険 – *Taiyō no Ōji Hols no daibōken* (*La grande avventura del piccolo principe Valiant*) [*Little Norse Prince Valiant*] – regia: Isao Takahata – ruolo di M.: animatore, *scene designer*, collaboratore al progetto – 82’.

- 1969 長靴を猫 – *Nagagutsu-o haita neko* (*Il gatto con gli stivali*) [*Puss in Boots*] – tratto dalla fiaba di Perrault – regia di Kimio Yabuki – ruolo di M.: animatore, collaboratore – 80’.
- 1969 空とぶゆうれい船 – *Soratobu yuureisen* (trad. lett.: La nave fantasma volante) [*The Flying Ghost Ship*] – regia: Hiroshi Ikeda – ruolo di M.: animatore, collaboratore – 60’.
- 1971 どうぶつ宝島 – *Dōbutsu takarajima* (*Gli allegri pirati dell’isola del tesoro*) [*Treasure Island*] – ispirato a *Treasure Island* di Robert L. Stevenson – regia: Hiroshi Ikeda – ruolo di M.: animatore, collaboratore – 78’.
- 1971 アリババと 40 匹の盗賊 – *Alì Babà to yonjūbikinotōzoku* (*Alì Babà e i 40 ladroni*) [*Alibaba’s Revenge*] – ispirato al personaggio de *Le mille e una notte* – regia: Hiroshi Shidara – ruolo di M.: animatore, collaboratore – 55’.
- 1972 パンダコパンダ – *Panda kopanda* (trad. lett.: Panda & figlio panda) [*Panda Go Panda*] – regia: Isao Takahata – ruolo di M.: ideatore, sceneggiatore, *art director* – 33’.
- 1973 パンダコパンダ 雨降りサアカスの巻 – *Panda kopanda amefuri circus no maki* (trad. lett.: Panda & figli panda: il circo sotto la pioggia) [*Panda Go Panda: Rainy Day Circus*] – regia: Isao Takahata – ruolo di M.: ideatore, sceneggiatore, *art director* – 38’.

- 1979 ルパン三世 カリオストロの城 – *Lupin sansei Cagliostro no shiro* (*Lupin III – Il castello di Cagliostro*) [*Castle of Cagliostro*] – basato sul personaggio di Monkey Punch – 100’.
- 1984 風の谷のナウシカ – *Kaze no tani no Nausicaä* (*Nausicaä della valle del vento*) [*Warriors of the Wind*] – 116’ [la versione italiana è stata mandata in onda una sola volta sulla rete televisiva RAI con un doppiaggio mediocre; la versione inglese, rimaneggiata e censurata, dura solo 95’].
- 1986 天空の城ラピュタ – *Tenkū no shiro Laputa* (*Laputa il castello nel cielo*) [*Castle in the Sky*] – ispirato a *Gulliver’s Travel* di J. Swift e *Treasure Island* di R. L. Stevenson – 124’.
- 1988 とんりのととろ – *Tonari no Totoro* (trad. lett.: Il vicino Totoro) [*My Neighbor Totoro*] – 83’.
- 1989 魔女の宅急便 – *Majo no takkyūbin* (*Kiki – Consegne a domicilio*) [*Kiki’s Delivery Service*] – dal libro di Eiko Kadono – 102’.
- 1991 おもひでぼろぼろ – *Omohide poroporo* (trad. lett.: Ricordo struggente) [conosciuto anche con il titolo inglese *Only Yesterday*] – basato sul manga di Hotaru Okamoto e Yuko Tone – regia: Isao Takahata – ruolo di M.: produttore – 119’.
- 1992 紅の豚 – *Kurenai no buta* (trad. lett.: Porco rosso) [*Porco Rosso*] – 93’.

- 1994 平成狸合戦ぽんぽこ – *Heisei tanuki gassen Ponpoko*
(trad. lett.: Ponpoko – la guerra dei *tanuki* dell’era Heisei)
– regia: Isao Takahata – da un’idea di Hayao Miyazaki –
118’.
- 1995 耳をすませば – *Mimi-o sumaseba* (trad. lett.: Se tendi
l’orecchio) [conosciuto anche col titolo inglese *Whisper
of the Heart*] – tratto dal *manga* di Aoi Hiragi – regia:
Yoshifumi Kondō – ruolo di M.: sceneggiatore, produttore
e autore di un’intera sequenza – 111’.
- 1997 もののけ姫 – *Mononoke hime* (*Principessa Mononoke*)
[*Princess Mononoke*] – 133’.
- 2001 千と千尋の神隠し – *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*La
città incantata*) [*Spirited Away*] – basato sul libro *Kiri no
mukō no fushiginamachi* (*Il misterioso paese oltre la ne-
bia*) di Sachiko Kashiwaba – 125’.
- 2004 ハウルの動く城 – *Howl no ugoku shiro* (trad. lett.: Il ca-
stello errante di Howl) [anche conosciuto col titolo
Howl’s Moving Castle] – tratto dal libro di Diana Wynne
Jones – 119’.

Bibliografia

- ANTONINI Anna, *L'incanto del mondo – Il cinema di Hayao Miyazaki*, Il principe costante, 2003, Pozzuolo del Friuli (UD).
- AUGE' Marc, *Nonluoghi – Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, 1996, Milano.
- AUGE' Marc, *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Borlingheri, 1999, Torino.
- BARBIERI Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, 2002, Milano.
- BENCIVENNI Alessandro, *Hayao Miyazaki – il dio degli anime*, Le Mani, 2003, Recco (Ge).
- BENDAZZI Giannalberto, *Cartoons – Il cinema d'animazione 1888-1988*, Marsilio, 1988, Venezia.
- BENDAZZI Giannalberto, MICHELONE Guido, *Il movimento creato – Studi e documenti sul cinema d'animazione*, Pluriverso, 1993, Torino.
- BRUNETTA Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale vol.4 – Americhe, Africa, Asia, Oceania*, Einaudi, 2001, Torino.
- BRYMAN Alan, *Disney and his Worlds*, Routledge, 1995, New York, N.Y.

- CASTELLAZZI Davide, *Animeland – Viaggio tra i cartoni made in Japan*, Tarab Edizioni, 1999, Firenze.
- CHEVREL Yves, *La letteratura comparata*, Sovera Multimedia, 1993, Roma.
- CIOTTA Mariuccia, “Cartoon. Walt Disney, il ragazzo che vola” in: FREZZA, Gino (a cura di), *Fino all’ultimo film*, Editori Riuniti, 2001, Roma, pp.325-336.
- CLEMENTS John, MCCARTHY Helen, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Stone Bridge Press, 2001, Berkeley, CA.
- DE FORNARI Oreste, *Walt Disney*, L’Unità/Il Castoro, 1995, Milano.
- ELIOT Marc, *Walt Disney – Il principe nero di Hollywood*, Bompiani, 1994, Milano.
- EJZENSTEJN Sergej, *Walt Disney*, SE, 2004, Milano.
- FAETI Antonio, “E’ lui! Quack quack...!”, *Hamelin* n.2, novembre 2001, Fernandel Editore, Ravenna, pp.7-17.
- FAINI Paola, “Introduzione” a: CARROLL Lewis, *Alice nel Paese delle Meraviglie – Attraverso lo Specchio Magico*, Newton Compton, 1995, Roma, pp.7-16.
- FERRAROTTI Franco, *Mass media e società di massa*, Laterza, 1992, Bari.
- FINCH Christopher, *L’arte di Walt Disney – da Mickey Mouse ai Magic Kingdoms*, Rizzoli, 2001, Milano.

- FOSSATI Franco, *Walt Disney e l'impero disneyano*, Editori Riuniti, 1986, Roma.
- GHEZZI Enrico, BRUNO Edoardo, *Walt Disney*, La Biennale, 1985, Venezia.
- GRINER Massimiliano, FURNARI Rosa Isabella, *Otaku – I giovani perduti del Sol Levante*, 1999, Castelveccchi, Roma.
- HAMELIN Ass. Culturale, *Hamelin n.2 (Lo zio d'America – 100 anni di Walt Disney)*, novembre 2001, Fernandel Editore, Ravenna.
- JONES Maldwin, *Storia degli Stati Uniti*, Bompiani, 1984, Milano.
- KINSELLA Sharon, "Cuties in Japan", in: SKOV Lise, MOERAN Brian (ed.), *Women Media and Consumption in Japan*, University of Hawaii Press, 1995, Honolulu, Hawaii, pp.220-254.
- KINSELLA Sharon, *Adult Manga – Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Curzon, 2000, Richmond, Virginia.
- KLEIN Naomi, *No Logo*, Baldini&Castoldi, 2001, Milano.
- KUBOTA Yoko (a cura di), ANONIMO, *Le concubine floreali*, Marsilio, 1989, Venezia.
- LA POLLA Franco, "The Body Vanishes", in: LA POLLA Franco (a cura di), *The Body Vanishes – La crisi*

dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo, Lindau, 2000, Torino, pp.7-12.

LASAGNA Roberto, *Walt Disney e il cinema*, Edizioni Falso-piano, 2001, Alessandria.

LOMBARDO Daniele, *Guida al cinema d'animazione - Fantasia e tecniche da Walt Disney all'elettronica*, Editori Riuniti, 1983, Roma.

MCCARTHY Helen, *Hayao Miyazaki – Master of Japanese Animation*, Stone Bridge Press, 1999, Berkeley, CA.

MEREGHETTI Paolo, *Il Mereghetti – Dizionario dei film 2004*, Baldini Castoldi Dalai, 2003, Milano.

NAPIER Susan J., *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Palgrave, 2000, New York, N.Y.

NAPIER Susan J., “Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts – Four Faces of the Young Female in Japanese Popular Culture”, in: MARTINEZ Dolores P., *The Worlds of Japanese Popular Culture – Gender Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, 1998, New York, N.Y.

NAPIER Susan J., “Panic Sites – The Japanese Imagination of Disaster from *Godzilla* to *Akira*”, in: TREAT John W. (ed.), *Contemporary Japan and Popular Culture*, Curzon, 1996, Richmond, Virginia, pp.235-262.

ORTABASI Melek, “Fictional Fantasy or Historical Fact? The Search for Japanese Identity in Miyazaki Hayao's

- Mononoke Hime*", in: SLAYMAKER Douglas (ed.), *A Century of Popular Culture in Japan*, The Edwin Meller Press, 2000, Lewiston, N.Y., pp.199-228.
- PELLITTERI Marco, *Mazinga Nostalgia*, Castelveccchi, 1999, Roma.
- PRUNES Mariano, "Having it Both Ways: Making Children Films an Adult Matter in Miyazaki's *My Neighbor Totoro*", *Asian Cinema* vol.14, n.1, primavera/estate 2003, pp.45-55.
- RAFFAELLI Luca, *Le anime disegnate – Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi*, Castelveccchi, 1998 (I ed.: 1994), Roma.
- REISCHAUER, Edwin O., *Storia del Giappone – Dalle origini ai giorni nostri*, Bompiani, 2002, Milano.
- REVELL Lynn, "Nihonjinron: made in U.S.A." in: HAMMOND Phil (ed.), *Cultural Difference, Media Memories: Anglo-American Images of Japan*, Cassell, 1997, London, pp.51-81.
- RICHIE Donald, *A Hundred Years of Japanese Films*, Kodansha International Ltd., 2001, Tōkyō.
- RICHIE Donald, "The 'Real' Disneyland", in: Id., *A Lateral View: Essays on Culture and Style in Contemporary Japan*, Stone Bridge Press, 1992, Usa, pp.41-45.
- ROMERO Federico, VALDEVIT Giampaolo, VEZZOSI Elisabetta, *Gli Stati Uniti dal 1945 a oggi*, Laterza, 1996, Bari.

- SANFILIPPO Matteo, *Il medioevo secondo Walt Disney – Come l’America ha reinventato l’Età di Mezzo*, Castelveccchi, 1998, Roma.
- SATŌ Kenji, “More Animated than Life”, *Japan Echo* 24 n.5, dicembre 1997, pp.50-53.
- SCHILLING Mark, *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, Weatherhill Inc., 1997, New York, N.Y.
- SCHODT Frederik, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, 1996, Berkeley, CA.
- SHALE Richard, “Paperino si arruola”, in: GHEZZI Enrico, BRUNO Edoardo (a cura di), *Walt Disney*, La Biennale, 1985, Venezia, pp.63-95.
- SHAPIRO Jerome F., *Atomic Bomb Cinema: the Apocalyptic Imagination on Film*, Routledge, 2002, New York, N.Y.
- SHIGEMI Inaga, “Nausicaä in the Valley of the Wind: An Attempt at Interpretation”, *Japan Review*, novembre 1999, The International Research Center for Japanese Studies, pp.113-128.
- STANDISH Isolde, “Akira, Postmodernism and Resistance”, in: MARTINEZ Dolores P., *The Worlds of Japanese Popular Culture – Gender Shifting Boundaries and Global Cultures*, Cambridge University Press, 1998, New York, N.Y., pp.56-74.
- TUCKER John A., “Anime and historical inversion in Miyazaki Hayao’s *Princess Mononoke*” in: HEINE Steven (ed.), *Ja-*

pan Studies Review, vol.7, 2003 (pubblicazione del Southern Japan Seminar e della Florida International University), pp.65-102.

WHEELER MACWILLIAMS Mark, "Japanese Comic Books and Religion: Osamu Tezuka's Story of Buddha" in: CRAIG Timothy (ed.), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, M. E. Sharpe, 2000, Armonk, N.Y., pp.126-130.

Articoli, recensioni, interviste

-----, "Moebius – L'intervista", *Kappa Magazine* n.2, agosto 1992, Star Comics.

AA. VV., "Dossier – Cinéma d'animation", *Positif* n.472, giugno 2000, Jean-Michel Place.

AA. VV., "Disney contre les nains", *Le Nouvel Observateur*, 17 febbraio 2000.

AA. VV., "Un trait grand", *Liberation*, 10 aprile 2002.

BARICORDI Andrea, "'Spiritata' in Italia!", *Kappa Magazine* n.129, marzo 2003, Star Comics.

BITTANTI Matteo, "Chihiro in viaggio attraverso lo specchio", *Cineforum* 425, n.5 anno 43, maggio 2003.

CAPRARA Valerio, "Il mondo fatato e anti-Disney di Mr. Miyazaki", *Il Mattino*, 6 settembre 2004.

CATACCHIO Antonello, “Disney, tutti contro Eisner”, *Il Manifesto*, 21 aprile 2004.

CHIMENT Gilles, CHIMENT Michel, “Entretien avec Hayao Miyazaki. Portrait d’un cochon volant”, *Positif* n.412, giugno 1995, Jean-Michel Place.

COLPI Federico (a cura di), “Portfolio Hayao Miyazaki”, *Man-gazine* n.20, gennaio 1993, Granata Press.

FABRE Patrick, REBICHON Michel, “Hayao Miyazaki – Le musée imaginaire”, *Studio Magazine*, 1 aprile 2002.

GADDUCCI Fabio, TAVOSANIS Mirko, “I ‘diritti’ del fumetto”, *Fumo di China* n.104 (140), dicembre 2002, Cartoon Club, Rimini.

GAVI Philippe, “L’enfer, c’est les adultes”, *Le Nouvel Observateur*, n.1953, 11 aprile 2002.

GENIN Bernard, “Le grand dessein d’un dieu vivant”, *Télérama* n.2725, 3 aprile 2002, Groupe des Publications de La Vie catholique.

LALOUX René, “Mon voisin Hayao”, *Positif* n.412, giugno 1995, Jean-Michel Place.

LONARDI Giorgio, “Disney, lo schiaffo ad Eisner”, *La Repubblica*, 4 marzo 2004.

MURAKAMI Takashi, “6 chiavi per entrare nel futuro”, *D-La Repubblica delle Donne*, n.393, 20 marzo 2004.

NGUYEN Ilan, “Pour une découverte de l’animation japonaise”,
Positif n.467 gennaio 2000, Jean-Michel Place.

O’NEILL Eithne, “Princesse Mononoke Mon voisin Totoro –
Hauts faits et pastorale”, *Positif* n.467, gennaio 2000, Je-
an-Michel Place.

PERE Olivier, “Fellinippon”, *Les Inrockuptibles*, 10 aprile
2002, Les Editions Indépendantes SA.

ROUYER Philippe, “Porco rosso – De l’art et du cochon”, *Posi-
tif* n.412, giugno 1995, Jean-Michel Place.

ROVEDA Daniela, “Roy si dimette e accusa Disney”, *Il Sole 24
Ore*, 2 dicembre 2003.

SANDRI Filippo (a cura di), “Orange Road – Tutte le censure”,
Kappa Magazine n.28-29, ottobre-novembre 1994, Star
Comics.

ZONTA Dario, “I mondi di Miyazaki in concorso – E
l’animazione umilia la fiction”, *L’Unità*, 6 settembre
2004.

Materiale reperito in rete

BODEN Sean, *Resistance to the Japanese State through Popu-
lar Culture*. Saggio disponibile all’indirizzo
www.nausicaa.net/miyazaki/essay/SeanBoden_ConstructionState.pdf.

BODEN Sean, *Women and Anime: Popular Culture and its Reflection of Japanese Society*. Disponibile all'indirizzo www.nausicaa.net/miyazaki/essay/files/SeanBoden_WomenandAnime.pdf.

HAIRSTON Marc, *Manga, Anime e Miyazaki*, (intervento per una lezione universitaria) www.intercom.publinet.it/2000/mam0.htm

ISHII Rika, "Interview with Mamoru Oshii", *Kinema Junpō Special Issue* n.1166, 16 luglio 1995. Si è fatto riferimento alla traduzione inglese di Ryōko Toyama all'indirizzo www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html.

KRAEMER Christine Hoff, *Disney, Miyazaki and Feminism: Why Western Girls Need Japanese Animation*. Saggio disponibile all'indirizzo www.inhumandecency.org/christine/miyazaki.html.

MIYAZAKI Hayao, "Money Can't Buy Creativity", *Pacific Friend*, vol.18, n.9, gennaio1991. Si è fatto riferimento alla riedizione disponibile all'indirizzo www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/creativity.html.

OSMOND Andrew, "Nausicaä e il fantasy di Hayao Miyazaki", *Foundation* n.72, primavera 1998. Il saggio consultato è la versione italiana disponibile all'indirizzo www.intercom.publinet.it/manga/nausicaa3.htm.

Percorsi

Per quanto riguarda la vita di Walt Disney, sembra che tutti i biografi concordino nel sostenere che, seppure con una lieve differenza di prospettiva, quasi tutte le biografie siano costruite su un certo numero di fatti basilari e siano quindi in realtà molto simili tra loro. Nel nostro studio ci siamo affidati solo ad alcune di esse, la maggior parte scritte da autori italiani in quanto ci sono sembrate più personali nell'interpretazione dell'opera e più distaccate nell'inquadramento storico. Tra quelle americane sono state scelte una "ufficiale" (in versione ridotta), Finch (2001), e una "cattiva", Eliot (1994). Ce ne sono ovviamente molte altre, ma ne segnaliamo almeno altre due fondamentali: un'altra "ufficiale", Bob Thomas, *Walt Disney. An American Original*, Pocket Books, 1976, N.Y. (in Italia *Walt Disney*, Mondadori, 1980, Milano); e un'altra "cattiva", Richard Schickel, *The Disney Version*, Touchstone-Simon and Schuster, 1985, N.Y. Per una visione dello "Studio Disney" dei primi tempi vissuto "dall'interno" si consiglia Ollie Johnston, Frank Thomas, *Disney Animation: "The Illusion of Life"*, Abbeville, 1981, N.Y. Per il resto si rimanda a qualunque bibliografia dei testi su Walt Disney citati, in particolare Eliot (1994), Ghezzi-Bruno (1985) e Raffaelli (1998). Si segnala inoltre una ricca lista di libri e articoli su Walt Disney all'indirizzo www.uvm.edu/~tstreete/biblio_of_disney-lit.html

* * *

Per quanto riguarda l'origine dei *manga* due testi che possono integrare Schodt (1996) sono:

- Frederik Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, 1983, Tōkyō;

- Maria Teresa Orsi, *Storia del fumetto giapponese – Primo volume*, Musa Edizioni, 1998, Mestre.

Per saperne di più sugli *anime* altri due testi in lingua italiana:

- Saburō Murakami, *Anime in tv, Storia dei cartoni animati giapponesi prodotti per la televisione*, Yamato, 1998, Milano;

- Francesco Prandoni, *Anime al cinema. Storia del cinema giapponese 1917-1995*, Yamato, 1999, Milano.

Tra i testi in lingua inglese sugli *anime* e sul loro carattere di prodotto di cultura popolare resta fondamentale il lavoro accademico di Susan Napier (2000). Un utile lettura integrativa è Antonia Levi, *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*, Open Court, 2000, Chicago.

* * *

Naturalmente la ricerca di dati biografici su Hayao Miyazaki è più difficoltosa che nel caso di Walt Disney. Oltre a interviste e cenni su saggi o fanzine, il libro più conosciuto sull'autore giapponese è McCarthy (1999). Era attesa, come già accennato, una nuova biografia “romanzata” scritta dal prof. Nicolas Bernard; questi ne parla (oltre che nell'intervista sopra riportata) anche in un intervento sul primo numero della fanzine francese *MaXoE Zine* (“Un français au Japon – Questions / Réponses à Nicolas Bernard”). In Italia sono usciti due libri su Miyazaki: Bencivenni (2003) ricalca il modello del libro della

McCarthy, ma tuttavia non manca di interessanti osservazioni personali; più interessante Antonini (2003), che studia più a fondo l'opera dell'autore, attraverso l'analisi dello stile, dei temi dei personaggi.

In Rete un sito molto valido è il francese www.buta-connection.net. Riferimento assoluto resta comunque il sito non ufficiale dello Studio Ghibli, www.nausicaa.net, che ospita lo Hayao Miyazaki Web e raccoglie tutto il materiale disponibile in rete sull'autore, compresi traduzioni di interviste, articoli, saggi, ecc. Piuttosto che elencare ognuno di questi preziosi testi (che riguardano tra l'altro anche alcuni aspetti degli *anime* di cui si è discusso in questo lavoro) si rimanda il lettore al sito.

Testi di più difficile reperibilità sono ovviamente quelli in lingua giapponese. Alcuni testi di critica su opere di Miyazaki sono citati in Tucker (2003), Ortobasi (2000) e Napier (1998). In assoluto il testo in lingua giapponese più citato è Miyazaki Hayao, *Shuppatsuten 1979-1996*, Tokuma Shōten-Studio Ghibli, 1996, Tōkyō; si tratta di una semplice raccolta di articoli, saggi e interviste ma è una fonte ricca di informazioni. Un secondo libro, basato sul precedente, ma arricchito di interviste con il fratello di Miyazaki e di alcune interpretazioni dell'autore, un biografo professionista, è Ōizumi Mitsunari, *Miyazaki Hayao no genten – haha to ko no monogatari*, Ushio shuppansha, 2002, Tōkyō. Ringrazio il prof. Bernard per queste utili informazioni.

Un'altra fonte d'informazioni in lingua è la prestigiosa rivista di cinema *Kinema Junpō*. Vi sono lunghi speciali su Miyazaki sul n.1079 dell'aprile 1992, sul n.1338 dell'agosto 2001, e sul n.1350 del febbraio 2002, tutti reperibili presso l'Istituto Giapponese di Cultura a Roma. L'uscita speciale allegata al

n.1166 del 16 luglio 1995 non è purtroppo presente negli archivi dell'Istituto (ma molte interviste sono riportate in traduzione inglese sul sito www.nausicaa.net); stesso destino per il numero speciale di un'altra rivista giapponese: *Yurika* Special Issue: "Miyazaki Hayao no sekai" 29, n.11 (1997).

Tornando alla Rete, di sicuro interesse è il sito www.geocities.com/yupa1989/honyaku.html di Yupa, ricco di traduzioni in italiano. Inoltre sul sito della rivista Comic Box in versione inglese è possibile trovare materiale da visionare gratuitamente (<http://www.comicbox.co.jp/e-nau/contents.html>). Un altro buon lavoro è *Il cinema giapponese d'autore: Mononoke Hime di Hayao Miyazaki* di Rossella Di Pietro all'indirizzo http://www.noemalab.org/sections/specials/tetcm/cinema_animazione_giapponese/main.html.

Infine, per chi voglia leggere i romanzi cui Miyazaki si è ispirato, la Kappa Edizioni ha pubblicato i seguenti libri:

- Eiko Kadono, *Kiki consegne a domicilio*, Kappa Edizioni, 2003, Bologna.

- Sachiko Kashiwaba, *Il meraviglioso paese oltre la nebbia*, Kappa Edizioni, 2003, Bologna.

- Alexander Key, *Conan il ragazzo del futuro*, Kappa Edizioni, 1999, Bologna.

- Diana Wynne Jones, *Il castello magico di Howl*, Kappa Edizioni, 2002, Bologna.